

Nr. 12 Dezember 1990
5. Jahrgang

öS 65
Stk 7,50
DM 7,50

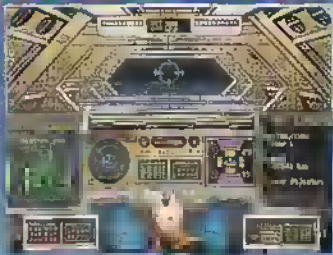
ISSN 0933-1867



aktueLLer software markt

Die Nr.1
Das meistgekauft
Spiele-Magazin

Wing Commander



Der neue Star
am Flug-Himmel

Messe in Paris
Salon de la Micro '90
Pannen, Pech
u. Peinlichkeiten

Exklusiv



SIM EARTH
Simulation vom Feinsten
Wir helfen der Natur

Rauchende Colts



Wild West World
Billy the Kid

COMMAND

Battle



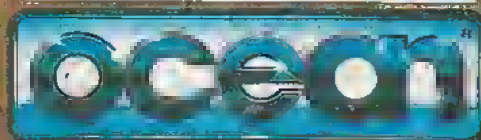
BOMICO SERVICELINE

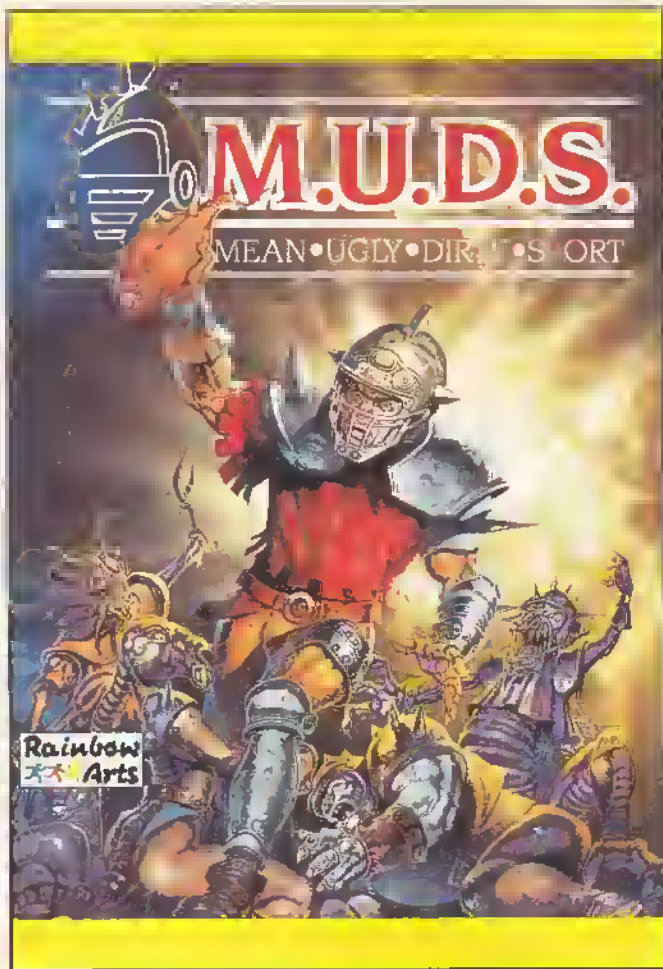
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto





Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
ABO-Service
Postfach

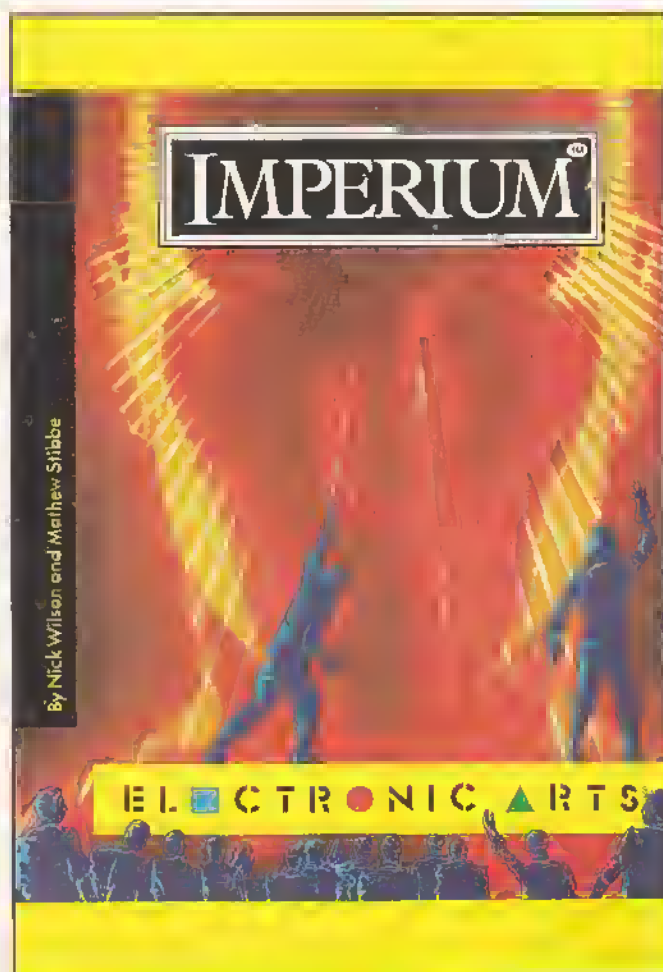
D-3440 Eschwege

Markt



Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Postkarte



M.U.D.S

System: Amiga, Atari ST, PC
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Rainbow Arts
Erstveröffentlichung: November 1990

Inhalt:

Mean Ugly Dirty Sports (gemeiner, häßlicher, schmutziger Sport) steht hinter der Abkürzung M.U.D.S. Fies, gemein und schmutzig geht es in dieser Fantasy-Sportsimulation auch zu. Das ist kein Wunder, denn die Spieler dieses dem amerikanischen Football ähnelnden Games sind allesamt Schwerverbrecher, die sich als M.U.D.S-Sportler resozialisieren können, sprich: wieder ein anständiges Leben beginnen dürfen.

Jedes Team besteht aus fünf Spielern, die unterschiedlichen Rassen angehören können. Ziel des Spieles ist es, einen Flank (ein Saurier-ähnliches Wesen) in das gegnerische Tor (einen Eimer) zu belördern. Die Flanks sind übrigens bestechlich, laufen also bei entsprechender "Schmierung" schon mal in das gegnerische Tor (den Eimer). Im Spiel darf hart vorgegangen werden. Man kann dem Gegner also ruhig mal eins auf die Zwölfe geben oder ihn einfach plattwalzen. Zur zusätzlichen Belustigung der Zuschauer befindet sich jeweils an den Enden des Spielfeldes ein Wassergraben, in dem sich ein ausgehungertes Hai tummelt. Fällt ein Spieler in besagten Graben, dann...

Anmerkungen:

M.U.D.S bietet, neben dem wahnsinnigen Spiel selbst, alle Aspekte eines Manager-Games. So muß der Player das Beste aus seinem Team machen. Er kann Spieler ein- und verkaufen, die anderen Teams studieren, die Platzbeschaffenheit prüfen, und natürlich muß er das Vereinsgeld richtig verwalten.

Besonderheiten:

Umfangreiches Gameplay, superbe und wilzige Grafiken, guter Sound.

Gelestet in:

Aktueller Software Markt

Ausgabe 12/90

M. PYTHON'S FLYING CIRCUS

System: Amiga, ST, PC, C-64, CPC, Spectrum
Preise: variieren je nach System & Datenträger
Hersteller: Virgin Games, London, England
Erstveröffentlichung: Oktober '90

Inhalt:

Das Spiel zur berühmtesten Klamotten-Serie der Welt ist nun da: MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS - und das auf allen "gängigen" Rechnern, wie man so schön sagt. Worum geht's? Die Leute von VIRGIN GAMES haben nicht die Sketche, sondern die Cartoons als Vorlage der Versetzung gewählt. Schade, freut man sich immer noch über "Parkie's Absturz" oder "Den Papagei in der Hunde-Boutique" aus dem Streifen "Die wunderbare Welt der Schwerkraft"... Wie dem auch sei, lassen wir also die bizarren Figuren aufmarschieren, die Raupe Kleitern oder den Grubbelmann durch das Kanalsystem "tauchen". Etliche Nasies, unangenehme Blasen oder Slinkfüße, müssen entweder weggestoßen oder geschickt umgangen, -flogen oder -schwommen werden. Ziel der schwierigen Angelegenheit mit drei Leben im Plattform-Game: Sechzehn Teile eines Gehirnes aufzuspielen und es dem rechtmäßigen Besitzer, einem gewissen Mr P. D. Gumby wiederzubringen. Ein äußerst schwieriges wie "irres" Unterfangen. . .

Anmerkung:

Gewöhnungsbedürftige Stick-Steuerung.

Besonderheit:

Kelne.

Gelestet in:

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 12/90

IMPERIUM

System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 85 DM
Hersteller: Electronic Arts, Langley, England
Erstveröffentlichung: August 1990

Inhalt:

Als frischgewählter Kaiser des Irdischen Imperiums dürft Ihr tausend Jahre lang regieren. Von Innenpolitik bis zur Kriegsführung: Ihr müßt Euch in der futuristischen Wirtschaftssimulation auf fast allen denkbaren Gebieten bewähren. Vor Strukturalen darf aber die Menschenführung nicht vergessen werden. Hartes Durchgreifen und unfähige Untergebene machen einen schnell unbeliebt. Wichtig ist auch der Nachschub an "Nostrum". Ohne die lebensverlängernde Droge könnt Ihr nur begrenzte Zeit regieren.

Anmerkungen:

Ärgerlich für ST-Besitzer ist, daß das weitgehend grau in grau gehaltene Spiel nur auf Farbmonitoren läuft. Dafür sind die Handhabung einfach und der Bildschirmaufbau übersichtlich. Die Anleitung führt genau ins Geschehen ein. Einzelne Politikbereiche übernimmt auf Wunsch der Computer. Das erleichtert den Spielanfang.

Besonderheiten:

Imperium wartet mit einer Reihe leckerer strategischer Optionen auf. Manche Züge sind allerdings nicht völlig durchdacht. So ist das Aufstellen einer Armee sehr umständlich. Dennoch überwiegt der Spielanreiz für Strategiefans.

Gelestet in:

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 9/90

Gemeinsamkeiten

Das erste deutsche Weihnachten seit 46 Jahren. Die Politiker (West) haben nun ihr Deutschland, die Bevölkerung (Ost) ihre Freiheit und die Deemark. Die Europäer (und nicht nur die) erwarten einan „dicken Brocken“, denn „gemeinsam sei man noch stärker, ja, gefährlicher“. Worauf sich diese Gefahr bezieht, weiß hierzulande keiner so recht. Die Tatsache, daß die fünf neuen Bundesländer mal gerade soviel Einwohner wie Nordrhein-Westfalen haben, läßt nicht unbedingt auf einen riesigen Markt für Computerspiele hoffen.

Im „Osten“ fehlt die richtige Infrastruktur - kein ausreichendes Telefonnetz, null Telefax, lausige Straßen oder verrottete Gebäude. Und dennoch: Die Jungs und Mädels von „drüben“ sind daran, sich ans „neue Deutschland“ zu gewöhnen, daran zu arbeiten. Gemeinsamkeiten - BRD-West zu BRD-Ost?

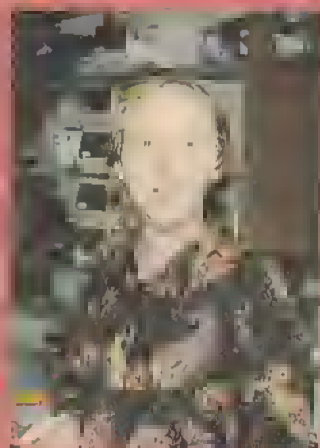
Denselben Bundeskanzler, die Mark und das Kennzeichen „D“,...

Verlassen wir diesen „Sektor“ - und kehren wir zur Normalität zurück. Die ASM-Weihnachtsausgabe enthält wieder einige Schmäckerl, die man sich nicht entgehen lassen sollte: SIM EARTH, beispielsweise,

ist ein ausgezeichnetes Programm, das den Usern munden wird - interessant, einzigartig und „intellektuell“.

Natürlich haben wir wieder ein paar nette Wettbewerbe eingebaut, bei denen das Mitmachen lohnt. Die KICK-OFF-Competition geht noch bis zum 31.12.90. Auch unsere POSTER-FOTO-AKTION (gestartet in ASM SPECIAL 10). In der nächsten Normalausgabe werden wir 'ne Menge Fotos abdrucken und die Siegerehrung vornehmen.

Noch 'ne letzte Anmerkung, bevor ich meine lädierte Tastatur zum Fenster rauswerfe: Die „Teenage Turtles“, die wir testeten, war die U.S.-Version. Die englische Fassung ist von Image Works und soll mit der ursprünglichen nur noch den Namen gemeinsam haben. So, weg



Weihnachtsmäßige Greetings aus W-Deutschland nach O-Deutschland, wo ASM nun auch immer stärker „vertreten“ ist. Foto: brall

jetzt mit der Leertas... nun noch das N... ach, fröhliche Weihnachten!

MA FRED KLEIMA



Spiel des Monats:

Sim Earth 8

Sim City's Nachfolger ist da: Waren es bisher nur Städte, die es zu planen galt, so legt nun dem Spieler die ganze Welt zu Füßen.

**ACTION**

Nitro	8
Ninja 3	8
Death Trap	14
Spell Bound	14
The Light Corridor	18
Billy The Kid	29
Monthly Python	36
Darius Plus	38
Flip-It & Magnose	41
U.N. Squadron	44
Yolanda	48
Amiga-Fun	49
Puzznic	50
Nightbreed	58
Ruff and Reddy	82
Robocop 2	83
Masterblazer	64
Ninja Remix	80
Navy Seals	80
Paradroid '90	83
Fire & Forget 2	86
Torvak The Warrior	80
Sophelie	82

Mr. Do! Run Run	95
Gremlins 2	96
Pang	112
Gold of the Aztecs	118
Pick 'n' Pile	153

**SPORT**

Lotus Esprit Turbo Challenge	10
M.U.D.S.	40
ProSoccer 2190	82
Wheels of Fire	118

**ADVENTURES**

Wild West World	42
Maupiti Island	152
Captive	153

**SIMULATION**

Sim Earth	8
Stormovik	70

**STRATEGIE**

TransWorld	12
12. Jahrhundert	38
Battle Chess 2	46
Shuffle Pix	54
Time Race	59
Ishido	88
Chess Simulator	88

WALT 5

KONSOLEN

Bomber Man	100
Strider	101
F1 Circus	102
Valkyrie	102
W-Ring	104
Hellfire	105
Zarlor Mercenary	105
Side vs. Pocket Billard	108
Gomola Speed	108
Final Blaster	107
Die Hard	107
Lock 'n' Chase	110
Gargoyle's Quest	110
Sokoban 2	110
Beach Volleyball	110

IM BLICKPUNKT

Wing Commander	30
Projekt Prometheus	60
Buck Rogers / The Secret of Monkey Island	82

KONVERTIERUNGEN

Space Ace	122
TNT	122
Bar Games	124
Operation Stealth	124
Sarakon	126
Midwinter	126
Cadaver	128
Chuck Yeager's AFT 2.0	127
Chicago '90	127
A-10 Tank Killer	128
Magic Fly	128
Night Hunter	128
Welltris	130
Der Splon, der mich liebte	130
Space Invaders '90	130
Storm Lord	131
Time Machine	131
M1 Tank Platoon	132
Boulder Dash	132
Columns	132
Paper Boy	133

Klax	133
Immortal	133
F-19 Stealth Fighter	134
Night Rider	134
Rick Dangerous 2	134



TOOLS

Neo Stick	53
-----------------	----

REPORTAGEN

Salon de la Micro - tote Hose in Paris	72
Spot Light: Brian Pollock	
Im Interview	94
Loricel-News	116

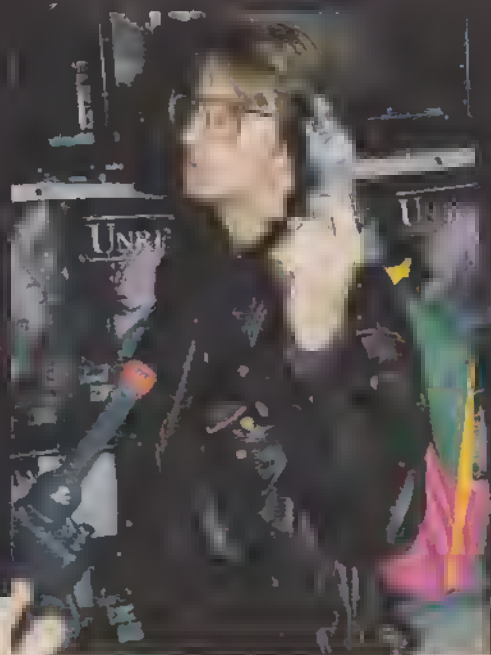
RUBRIKEN

Feedback - der Leser hat das Wort	19
Hitline	34
Flop des Monats: Legend of the Lost	52
Oldie but Goldie: Wonderboy	114
Kopfnuß: Ultima VI	138
Secret Service	144
Hint Hunt	148
Neus aus der Spielhalle	168
Gesammelte Werke	171

SONSTIGES

Vorwort - die Seite drei	3
Competition: UBI-Soft	28
Competition: Bomico	32
Competition: Anco	54
Gewinner aus ASM 10/90	92
Kleinanzeigen	154
Impressum	172
Generalkarte	178

Messe Paris - da hilft nur noch der Gnaden-schuß! S. 72





SPIEL DES MONATS:

Aus den „Earthlings“ wurden „Smeearthlings“. Wo SIM CITY aufhörte, beginnt nun ein neues Kapitel. Dieses schlagen wir auf. Nur: SIM EARTH paßt in keine Schublade. Es ist ein Game, eine Strategie, eine Wissenschaft, eine Erkenntnis. Der Begriff „Spiel“ will hier nicht so richtig greifen. Man kreiert den Planeten Erde, sorgt für die Lebewesen und schaut nach dem Rechten. Denn: Wenn die Super-Nova entstanden ist, sollte man so technologisiert sein, um seine Bevölkerung zu anderen Planeten zu führen. Das ist SIM EARTH – das ist aber noch nicht alles...



**SIM
EARTH**

System: IBM-PC (angeschaut), Apple Mac, Amiga, ST, empf. VK-Preis: ca. 140 Mark (PC), **Hersteller:** Maxis/Ocean Software, Manchester, England; **Muster von:** Ocean, England.

So setzte ich mich also an den PC, um mich in dieses neue Genre einzuarbeiten. Das Handbuch (in Deutsch!) ist unbedingt zu lesen, denn die wirklich zahlreichen Menüs, Unter-Menüs, Windows und jederzeit abrufbare Info-Kästen müssen erstmal beherrscht und gemanagt werden. Nun, da ich einige Tage

mit SIM EARTH von OCEAN verbracht habe, bin ich in der Lage, Euch im folgenden in Runen einiges mehr zu diesem Programm zu schildern. Warnung! Ich bin beileibe kein Geologe, Physiker, Chemiker oder Biologe. Ich möchte dies auch nicht vortäuschen. Deshalb verzeiht die populärwissenschaftliche Ausdrucksweise!

Das Programm ist in zwei Arten und Weisen zu „spielen“. Entweder als zu lösendes Simulations-Strategie-Game oder aber als „just do it, play it“. Bei beiden „Versionen“ geht es darum, die Erde zu kreieren, Lebensgrundlagen und -formen zu (er)schaffen. Später kann man auch den Mars oder die Venus urbar machen. Doch dazu später mehr...

Wegen der Komplexität von Sim Earth kann ich mich nur auf meine persönlichen Erfahrungen im „Spiel“ beziehen. Jeder andere außer mir oder jeder andere Versuch meinerseits wird definitiv auch zu anderen Ergebnissen führen.

Beginnen wir zunächst einmal mit den Planeten, die man zunächst anwählen kann:

Aquarium (unsere Erde „blank“); Erde (vor 45 Milliarden Jahren); Erde (vor 550 Millionen Jahren), die Erde (in der Steinzeit), die Erde der Moderne (1990; in Wahrheit beginnt es in dieser Stufe aber im Mittelalter 850 n. Chr.); Mars (muß erst „bearbeitet“ werden); Venus (siehe Mars!) und Daisyworld (hier wird die These des „Gaia“ = „Mutter Erde“, geprägt vom Schriftsteller William Golding überprüft).

Ich suchte mir die „blank“, noch jungfräuliche Erde aus und spielte den Imperator (Schöpfer oder Manager



Neue Schublade auf für das „Spiel des Lebens“

sind zwei Begriffe, die ich meiden möchte). Ich sehe „meine“ Erde aus der Perspektive eines Satelliten aus und gebe meine Order per Maus.

Damit ich das richtige und gewohnte Weltbild bekomme, besorge ich mir erstmal Kontinente. Die Maus klickt vor sich hin – und schon bald steht der Grundriß. Per „?“-Icon untersuche ich alles, was ich gemacht, geschaffen oder manipuliert habe und das, was sich durch meine Hand selbst entwickelt hat. Ein Window erscheint; die Infos werden von mir verarbeitet. Noch ist nichts Nennenswertes geschehen. Die Erde kühlt sich zwar ab, aber ich muß da noch etwas nachhelfen.

So kümmerge ich mich um die Bio-, Atmos- und Hydrosphären. Irgendwann gelange „ich“ ins Mesozoikum, „später“ dann ins Neolithikum. Hernach werde ich von der Eisenzeit überrascht und gelange in die Moderne...

Doch zuvor hänge ich ja noch ganz „vorne“ fest. „Oceans“ gilt es zu kreieren, hätt' ich fast vergessen. Und dann kommt mir ein Gedan-

ke: Nachdem sich das erste Leben gebildet hat (DNA; früher DNS), das aus Einzellern, Mollusken und Trilobiten bestand, führte ich später Dinosaurier ein – anstelle von Menschen. Denn: Es ist völlig schweppes, welche Lebensform später Auto fährt oder Pauschalreisen antritt. Die Dinos fühlten sich zunächst in der nördlichen Hemisphäre nicht besonders wohl, in Afrika angesiedelt, begannen sich die Viecher zu akklimatisieren.

Wierum erfolgte von mir ein Check, bei dem ich bis zu sechs verschiedene „Fenster“ auf dem Schirm hatte. Dies war auch vonnöten, denn ich stellte – bereits vom Hektik-Virus befallen – fest, daß einiges zu tun war. So packte ich es an...

Je höher die „Lebensqualität“, desto schwieriger, das ökologische oder politisch-militärische Gleichgewicht zu balancieren: Mehr Bewaldung = größere Kohlendioxid-Absorption = bessere Sauerstoffversorgung; 'nen bißchen Niederschlag in Form von Regen, um das Development zu steuern und noch mehr Luft „zuführen“...



SIM EARTH



Ich bin laufend damit beschäftigt, geologische Formationen zu sichten, Änderungen in den „Sphären“ vorzunehmen, Katastrophen zu verhindern – kurzum: immer das Beste für die Leute, pardon: für die Dinos, zu tun.

Ab und an allerdings kriegen die Jungs mal einen auf den Nuschel. Durch das Erhöhen von Katastrophen (Feuersbrunst, Eiszeiten, Erdbeben, Atomtests usw.) kann man Widerborstige „abschrecken“. Das Ergebnis der Evolution entnehme ich einer Fieberkurve. Diese gibt in übersichtlichster Form an, was Fakt ist.



Man sollte aber stets die Förderung von bestimmten „Dingen“ nicht vergessen, denn man muß mit seiner ENERGIE (dies ist der wichtigste Punkt bei Sim Earth !!!) gut haushalten. So fördern wir die Wissenschaft, um neue Energie zu erhalten, müssen aber gleichzeitig andere Dinge vernachlässigen. Also, immer wechseln! Geht man der Philosophie an den Kragen, gibt's mehr Kriege, senkt man die Forschung im Bereich Medizin, nimmt die Zahl der Epidemien zu (Pestgefahr!). Nur ein Zusammenspiel vieler Faktoren machen die Evolution bei Sim Earth zu einem „Spiel des Lebens“.

Bei kriegerischen Auseinandersetzungen der Dinos

wähle ich einen schwachen Atom-Test – dann war Rube, eine neue Besiedelung ging vonstatten; die Produktion von Fabriken ging voran...

Es kommt natürlich auch vor, daß wir in einem Erdteil ein „Atomic Age“ und im anderen ein einfaches „Industrial Age“ haben. Um das „atomare“ loszuwerden, streichen wir halt kurzerhand die Förderung der Wissenschaft. That's it!

Besonders beliebt bei mir war der Einsatz von Vulkanen. Diese brachen in den weiten Wassern der „Oceans“ aus. Folge: Es entstanden kleine Inseln, deren Land fruchtbar ist (Eruptivgestein!). Schnell ist's bewaldet, beseet, betiert und natürlich bedinot...

O.k., ab zum Mars und dort Fabriken gebaut, die es uns erlauben, eine „anständige“ Atmosphäre zu erschaffen. Die Dinos sind so gescheit, daß ich schon nach

wenigen Jahren mit der Besiedelung beginnen kann.. Alles ist auch hier grafisch gut dargestellt, so daß ich keinerlei Schwierigkeiten habe, mir ein exaktes Bild vom momentanen Stand der Lage machen zu können.

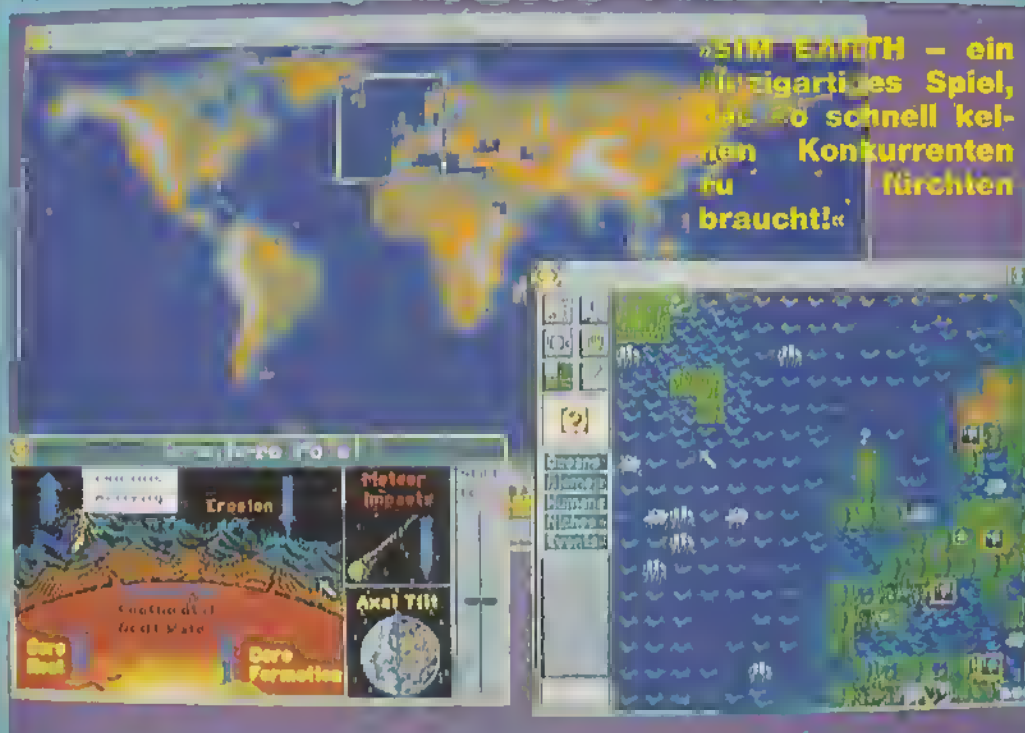
Zuletzt noch ein kleiner Test der „Gaia“-Theorie. Ihr zufolge beruht das Prinzip der Evolution auf der Gesamtheitlich zu sehenden Entwicklung von Organismen, Atmosphäre und dem Substrat (Boden, Fels). GAIA sei ein Ganzes, dessen Lebewelt sich gar nicht zerstören kann. James Lovelock, der zu diesem Aspekt einen Beitrag im Handbuch liefert, hat durch seine engagiert-populären Bücher die weltweite „Gaia“-Diskussion in Gang gebracht. Die Theorie ist in der „Daisyworld“ zu überprüfen, wo nur acht verschiedene Gänseblümchen „am Leben erhalten“ werden sollen...

Sim Earth ist ein Programm der allerersten Güte. Spitzenklasse! Der Aufbau ist logisch, das Zwischen-den-Zeilen-Lesen wichtig, der Ablauf fantastisch, das Manipulieren interessant, das Handling knifflig und der Unterhaltungswert, wenn der Ausdruck gestattet ist, äußerst hoch.

Das Dumme ist, man könnte noch so viel mehr über das Ocean-Produkt sagen; doch das Gute ist, daß Ihr die abertausend Varianten selbst durchleben könnt, ohne zuvor einen „Lösungsweg“ vorgeschrieben zu bekommen. Sim Earth ist kein Game – es ist ein Erlebnis! ■

Manfred Kleimann

Grafik	7
Bedienung	11
Komplexität	12
Motivation	11
Preis/Leistung	11



EXPLOSIV



NITRO

System: Atari ST und Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Könnt Ihr Euch noch an dieses Superspiel mit den super-kleinen Autos und den super-fiesen Kursen erinnern? Das, das man mit zwei Freunden spielen konnte und das wahrlich süchtig machte? Ja, genau, ich rede von *Supersprint*, welches momentan wieder von verschiedenen Softwarehäusern in abgewandelter Form auf den Markt gebracht wird. Eine dieser Firmen ist *PSYGNOSIS*, und ihr *Supersprint*-Verschnitt, welcher auch einen Tick von *Motoroad* bat, trägt den klangvollen Namen *NITRO*. Ob dem Nitro das Glyzerin fehlt oder nicht, das wird sich am Ende dieses Tests herausstellen.

Nitro wird stets zu viert gespielt wobei maximal drei menschliche Konkurrenten an den Start gehen können. Die restlichen Fahrer übernimmt der Computer. Leider muß sich der dritte Spieler mit der Tastatursteuerung begnügen, ein Joystick-Adapter wird nicht unterstützt. Dafür wartet das Game aber mit sage und schreibe 32 ver-

schiedenen Kursen auf, die durch vier unterschiedliche Landschaften führen. Diese Landschaftsformen sind für die Wahl des richtigen Fahrzeugs maßgebend. Drei Fahrzeugklassen gibt es: einen Formel-1-Flitzer, einen Sportwagen in Porsche-Klasse und einen Turbo-Buggy, welche alle ihre speziellen Eigenschaften bezüglich Benzinverbrauch, Straßenlage und Geländetauglichkeit haben. Das richtige „Wägle“ zu wählen, ist von enormer Wichtigkeit, denn die verschiedenen Landschaften unterscheiden sich nicht nur durch die Grafik, sondern eben auch durch ihre Beschaffenheit. So taugt ein Formel-1-Rennwagen im Waldgebiet recht wenig, wenn es über Stock und Stein geht. Ein Buggy bingegen sorgt für ideale Fortbewegung auf diesen schwierigen Kursen.

Jedes Fahrzeug verfügt zu Beginn über 2000 Einheiten Sprit. Durch das Aufsammeln von Extras, oder aber auch durch Kaufen kann dieses Kontingent aufgestockt werden. Extras liegen zu Hauf über die Kurse verstreut herum. Hin und wieder flattert auch ein Geldschein über den Screen. Einfach drüberfahren, schon hat man ihn.

Im Gegensatz zu *Supersprint* sieht man den Kurs nicht ganz, sondern immer nur einen kleinen Ausschnitt, das Spiel scrollt also in alle Richtungen. Lobenswert hierbei, daß sowohl die Amiga- als auch die ST-Version durch sauberes Scrolling bestechen, das zudem recht fix ist. Ist ein Spieler zu langsam und sein Auto würde außerhalb des Bildschirms sein, so wird er à la *Motoroad* unter Benzinabzug in den Bildschirm „zurückgebeamt“.

Nach Zieldurchfahrt gibt das Programm die Plazierungen bekannt, Meisterschaftspunkte gibt es ebenfalls. Bevor es aber auf die nächste Bahn geht, kann – falls Geld

vorhanden – in einem Shop erstmal kräftig eingekauft werden. Die Palette reicht vom Sprit bis zum Turbo-Booster.

Obwohl Nitro von der Idee her nicht gerade neu ist, so macht es doch einen Heiden Spaß, vor allem dann, wenn's mit Freunden an den Start geht. Seltsamerweise ist die ST-Version besser als die des Amiga. Mir scheint nämlich so, als ob die Amiga-Programmierer gestümpert haben. In der Anleitung ist nämlich von Fußgängern die Rede (leider keine alten Omis mit Kinderwagen, hä, hä...), welche in der Regel nicht überfahren werden dürfen, ansonsten gibt's Punktabzug. (Auf manchen Kursen müssen sie überfahren werden = Punktebonus!!!) Ebenfalls gibt es beim ST Fahrzeuge, die die Straße kreuzen. Beim Amiga konnte ich diese trotz Ulis und Ottis Brille allerdings nicht ausmachen... Wäre nur noch zu erwähnen, daß Highscores abgespeichert werden, die ST-Kursverläufe anders sind und die Amiga-Fassung einen Game-on-Sound hat. Dafür mußte das Motorenbrummen weichen, was beim ST anstatt eines Sounds ständig ertönt. Ob das ein guter Tausch war?

Trotz der Unfähigkeit der Amiga-Programmierer macht das Game auch auf diesem Rechner recht viel Fun, die ST-Fassung ist allerdings klar die bessere. Nitro ist zwar nicht hochexplosiv (wahrscheinlich zu wenig Glyzerin beigemischt), anschauen würd' ich's mir an Eurer Stelle aber auf jeden Fall, wenngleich es viel zu einfach ist, so kam ich beim ersten Spielen bis Stage 25!

Hans-Joachim Amann

	Amiga/ST
Grafik	8/9
Sound	8/8
Spielablauf	9/9
Motivation	8/9
Preis/Leistung	9/9

BLACK HERO



NINJA 3

System: C-64 (angeschaut), CPC; Speccy, ST; Amiga, **empf. VK-Preis:** 35 bis 85 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Hersteller.

Das dritte Abenteuer des letzten Ninjas, *NINJA 3*, entführt den Spieler nach Tibet. Dort machen fünf Shoguns die Leute mittels „Mystic Power“ vollkommen crazy. Der schwarze Held muß sich (perfekt animiert) durch



oberviele Screens kämpfen, um am Ende der Grafikorgie als Held hervorzugehen. *Ninja 3* enthält die besten Grafiken, die ich je auf dem good ol' C-64 zu Gesicht bekommen habe. Grafiker Robin (ü3Armalyste) Levy zauberte Bilder zusammen, die die Haare eines jeden 64er-Freaks zu Berge stehen lassen. So farbenfroh und detailreich, daß man meint, keinen 64er vor sich zu haben. Schlichtweg fantastisch. Die Musik ist gewöhnungsbedürftig, aber stimmungsvoll. Das Gameplay noch nicht komplett fertig. ASM hält Euch aber auf dem laufenden. Mit Sicherheit! *Ninja 3* wird in der C-64-Version voraussichtlich nur auf Cartridge erscheinen, will heißen: Schwupp – und drin isses im Speicher. Schlechte Zeiten für alle Piraten, he?

top

Grafik 11



Wilde Verfolgungsjagden charakterisieren dieses amüsante und spannende Game



Lords of Deceit

Das Horrorabenteuer, das Ihnen den Ahrim einführen wird!

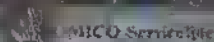


BOMICO[®] SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15:00 bis 18:00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 61 07 1 6 20 67

Vertrieb: BOMICO[®]

Am Sudpark 12, 6092 Kelsterbach



Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



AGRI ST



Straße naß, Fuß vom Gas!



Fotos: Amiga



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

System: Amiga, Preis: ca. 85 DM, Hersteller: Gremlin Graphics Software Limited, Muster von: United Software, 4835 Rietberg; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Nach dem vor wenigen Monaten erschienenen *Combo Racers* von GREMLIN GRAPHICS kommt nun ein weiteres Rennspielchen aus demselben Hause: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE.

Nun ja, Spiele oder auch Simulationen dieser Art gibt es mittlerweile fast so viele wie Sand am Meer. Viele gute, aber auch viele (sehr) schlechte. So ging ich dann auch, in der Erwartung, ein Durchschnittspiel vor mir zu haben, an den Redaktions-Amiga ran. Doch ich sollte mich - glücklicherweise - täuschen...

Wie der Name schon vermuten läßt, nimmt der Spieler in einem feuerroten Lotus Platz, der bergab gute 170 Meilen pro Stunde fährt. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, eine spezielle Lizenz zu erkämpfen, die nur den besten, sprich erfolgreichsten Lotus-Fahrern ausgestellt wird. Bedingung dafür ist aber, in 32 Rennen nie schlechter als Zehnter zu sein.

An diesem Kampf können sich simultan zwei Spieler beteiligen; selbstverständlich kann auch allein gespielt werden. Da 32 Rennen gefahren werden müssen, könnte man vermuten, daß ebenso viele Kurse vorhanden sind, doch dem ist leider nicht so. Aber immerhin sind es neun verschiedene Kurse, die es in sich haben und technisch eine kleine Delikatesse sind. Endlich nämlich gibt es ein Programm, das einen sehr guten 3D-Effekt rüberbringt, vor allem durch Steigungen und Senken. Gerade diese sind hervorragend gemacht worden: Mal geht's steil bergauf, mal bergab. Dabei entspricht das Fahrverhalten des Wagens der Realität, denn bergauf wird der Lotus langsamer, bergab entsprechend schneller, so daß Höchstgeschwindigkeiten erreicht werden, die um 275 km/h liegen!

Die neun verschiedenen Rennstrecken führen den Spieler nach Italien, Mexico, Island und China, um nur einige zu nennen. Dabei hat jede ihre Tücken: Auf manchen Straßen gibt's Öllachen, Baustellen, Felsbrok-

und rasant

ken usw., die dem Fahrer das Rennen zu keinem Vergnügen machen, sondern ihm das Letzte abverlangen. Außerdem muß man sich gegen insgesamt neunzehn Computerfahrer behaupten, was allerdings nicht allzuschwer - zumindest für geübte Spieler - ist. Da wären wir auch schon bei einem kleinen Mangel des Gremlin-Produkts: Es ist einen Tick zu einfach! Zwar gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsstufen, doch wirken sich diese nur auf die zu fahrenden Runden aus, die Gegenfahrer bleiben jedoch in ihren Fahrleistungen gleich. Zumindest fielen mir keine Verbesserungen diesbezüglich auf.

Vier anwählbare Sounds, die ziemlich heavy klingen, untermalen die Motorengeräusche während des Rennens ziemlich gut, lassen sich aber auch abschalten, so daß man nur das Motorenbrummen und Quietschen der Reifen hört. Letzteres hört sich meines Erachtens etwas unrealistisch an.

Der Bildschirm ist während des Rennens in zwei Teile gesplittet, wobei der

zweite Spieler - falls vorhanden - unten fährt. Im Verlauf der Rennen ist es hin und wieder vonnöten, einen Boxenstop einzulegen und zwischenzutanken. Leider kann darauf kein Einfluß genommen werden; die Mechaniker übernehmen diese Aufgabe. Außerdem bedauere ich es, daß keine Reifen gewechselt werden können, da sich diese im Rennverlauf nicht abnutzen - der ganze Wagen ist gegen Schäden sämtlicher Art „immun“. Schade, wäre toll gewesen, wenn auch Spoiler, Reifen, Kotflügel, Auspuffanlage etc. ausgetauscht werden könnten.

Lotus Esprit Turbo Challenge ist ein technisch sehr ausgereiftes und packendes Racing-Game, das nicht gerade wenige andere seiner Art in den Schatten stellt. Gerade der schnelle 3D-Effekt und die Zoom-Routine vom Start (Starterfeld wird von hinten rangezoomt) sind toll gelungen. Wären noch ein paar Feinheiten eingebaut worden, so hätte sich dieses Game sicherlich einen Hit-Stern verdient. Doch auch so kann ich es allen Freunden dieses Genres wärmstens ans Herz legen. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



PC-Programmautoren gesucht!

TRONIC
Verlag

Für die **kommerzielle Vermarktung** sowie die Veröffentlichung in unserer **Public-Serie** suchen wir ständig interessante Anwenderprogramme, Utilities, Virenschutzprogramme etc. für den PC.

Wenn Sie also ein interessantes Programm geschrieben haben, schicken Sie uns die aktuelle Programmversion auf Diskette und, soweit möglich, einen Ausdruck der Dokumentation.

Bei Veröffentlichung oder Vertrieb durch den Tronic Verlag erhalten Sie ein einmaliges Honorar bzw. eine prozentuale Verkaufsbeteiligung.

Einsendungen an:
Tronic Verlag GmbH & Co. KG
zu Hd. Herrn Brall
Postfach 870
3440 Eschwege

ALCATRAZ

Absolute Danger

BOMCO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMCO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielplan? Unsere Spielberater helfen weiter! Montag, von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 67 1 6 20 02

Vertrieb: **BOMCO**
Am Bönshack 37, 60962 Kefenbach

Schreibliche Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRAMES



In der Welt des Big Business



TRANS-
WORLD

System: PC, Amiga (beide getestet), ST, C-64, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller: Starbyte Software, 4630 Bochum, Muster von: Starbyte Software.

Von STARBYTE aus Bochum gibt's was Neues zu vermelden: TRANSWORLD nämlich, welches just in diesen Tagen für PC und Amiga fertiggestellt und uns präsentiert wurde.

Bei Transworld handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, die laut Hersteller noch komplexer sein soll als *Invest* aus selbigem Hause. Da *Invest* meiner Meinung nach das bisher komplexeste Game dieser Art ist, gehe ich natürlich mit Skepsis an die Arbeit.

Fünzigtausend Mark stehen jedem der bis zu vier menschlichen Spielern zur Verfügung. Außerdem eine Lagerhalle, und irgendwo versauern auch noch 5000 DM auf 'nem Sparbuch. Mit diesen Geldern gilt es nun, ein Firmenimperium auf dem Gebiet des Nah- und Fernverkehrs aufzubauen. Dafür muß harte Arbeit geleistet werden, denn man benötigt in drei Kriterien jeweils 100 Punkte, um zu gewinnen. Diese Kriterien setzen sich aus Geschäftserfolg, Prestige und Handelsbeziehungen zusammen. Um in diesen Kriterien Punkte zu erzielen, müssen bestimmte Erfolge im Spiel verbucht werden. So wirkt sich ein Steuerskandal zum Beispiel negativ auf das Prestige aus. Da das Erzielen von Punkten eine zeitaufwendige Sache ist, kann man auch eine Rundenbegrenzung als Spielziel festlegen.

Waren günstig ein- und teuer verkaufen, so heißt die Devise bei Transworld. Um

Waren möglichst billig zu erwerben, sollte man auf Angebote achten. Diese gelten allerdings nur in der genannten Stadt und auch nur am selben Tag. Will man kaufen, so muß ein Lkw zum Bestimmungsort geschickt werden. Da wären wir auch schon beim Thema: Lkw! Ein solcher gehört nämlich nicht zum Firmeninventar und muß erst gekauft werden. Hier entscheidet sich auch, mit welchen Waren anfangs

gehandelt wird, denn nicht jeder Lkw ist für jede Ware geeignet. So gibt es Stückgut-Lkw, Auto-

und wird zu allem Übel auch noch von der Auftragsfirma verklagt. Die Konventionalstrafen sind meist saftig und übersteigen den Warenpreis bei weitem. Waren gibt es übrigens en masse. Die Palette reicht von einfachem Holz über Zucker, Fleisch und Salz – um nur einige zu nennen – bis zu Automobilen. Der Preis für diese Handelsgüter variiert von Stadt zu Stadt. In Frankfurt (hier ist der eigene Firmensitz) kann

Zucker beispielsweise relativ teuer, in Lissabon aber spottbillig sein. Da aber Transportkosten (Sprit)



„TRANSWORLD – der spannende und unterhaltsamste Weg zum Erfolg!“



Hier beginnt, was zusammenwachsen muß!

ter, Kühlwagen usw. Nach dem Kauf eines Lkw ist natürlich Ebbe im Portemonnaie, und Aufträge müssen schleunigst an Land gezogen werden. Willkommen sind hier Terminfrachten, die meist viel Cash bringen. Doch aufgepaßt: Wird ein Termin nicht eingehalten, so sitzt man auf der Ware fest

ebenfalls aufkommen, lohnt sich eine Fahrt in auswärtige Städte oft erst bei großen Mengen. Selbstverständlich ist das Kaufen und Verkaufen von Waren nicht alles, was der Spieler machen muß. Er muß auch stets über seine Lagermöglichkeiten Bescheid wissen, denn ein Lager faßt maximal 50 Einhei-

ten Ware, und ein Lagerarbeiter kann auch nicht mehr als 10 Wareneinheiten verwalten. Um die Aufnahmekapazität zu erweitern, ist es möglich, Lager auszubauen und Arbeiter einzustellen. Wenn das Kleingeld dafür oder für andere Anschaffungen nicht vorhanden ist, steht noch der Weg zur Bank offen. Doch aufgepaßt: Die Bank nimmt nicht jeden Kreditwunsch an, Sicherheiten müssen da sein.

Um seinen Konzern auch im Ausland oder anderen Städten der BRD zu repräsentieren, können Zweigstellen gegründet werden, was sich auf das Kriterium „Handelsbeziehungen“ auswirkt. Nicht unwichtig ist auch die Einstellung von Buchhaltern oder Nachtwächtern. Wäre doch sehr unangenehm, wenn plötzlich Geld in der Kasse fehlen würde...

Hat man es einmal geschafft, viel Geld zu besitzen, kann dieses in Aktien oder Dollar angelegt werden. Doch auch hier Vorsicht: Dollar und Aktien können fallen! So werden aus 100.000 DM oft 50.000 oder noch weniger.

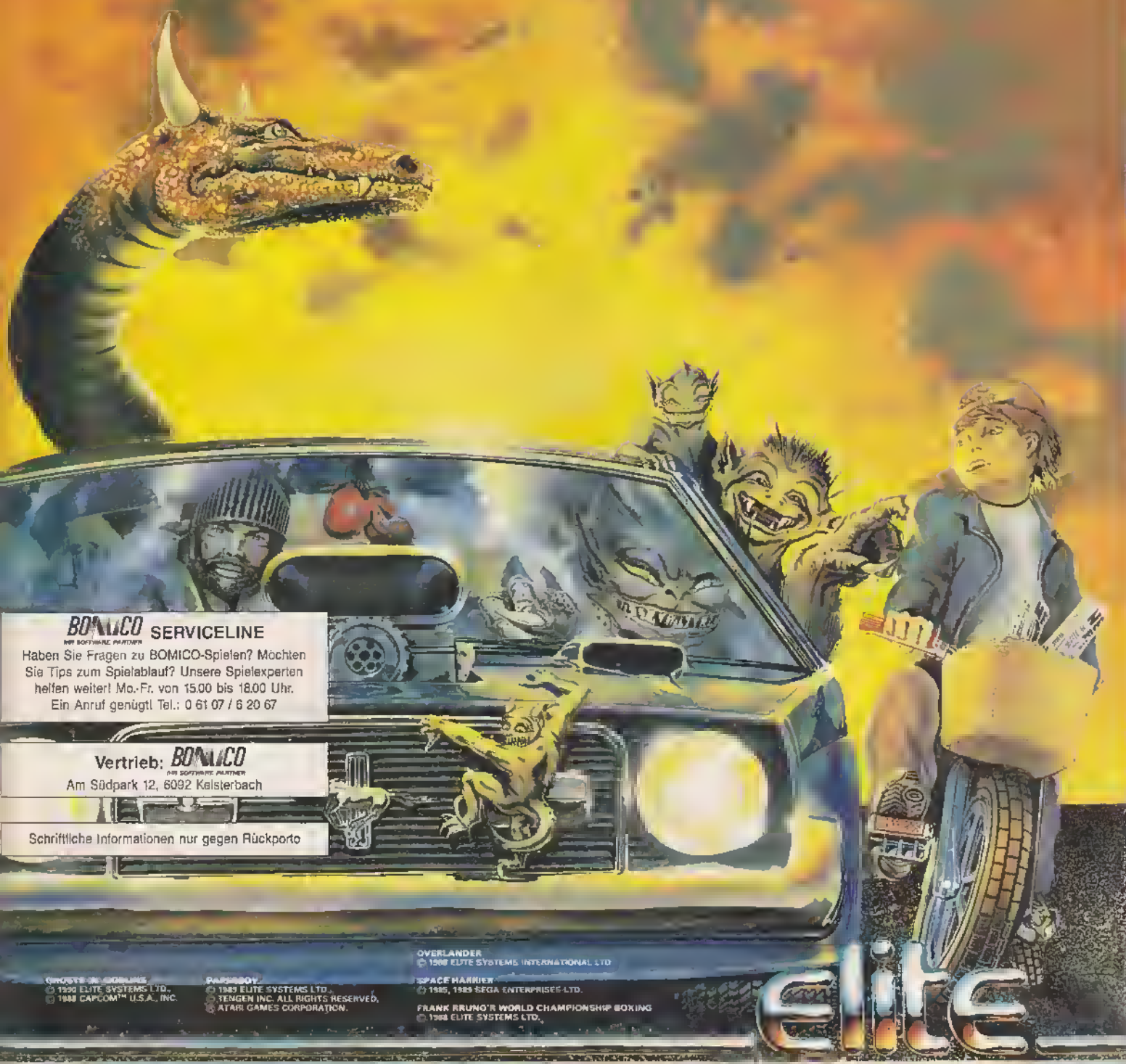
Im Gegensatz zu *Invest* ist Transworld ein recht friedliches Programm, denn außer das Finanzamt zu hintergehen sind keine kriminellen Machenschaften möglich. Trotzdem ist Transworld eine ganze Ecke komplexer; alle Optionen des Programms konnte ich aus Platzgründen leider nicht aufzählen. Das ganze Flair des „real Business“ wird von hübschen Grafiken unterstützt, die gut zum Spiel passen. Vielen wird Transworld eine Ecke zu kompliziert sein, doch allen Handelssimulation-Fans kann ich es nur empfehlen, denn selbst *Invest* kommt nicht an dieses Programm heran!

■ Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



FINALE



BONICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

© 1990 ELITE SYSTEMS LTD.
© 1988 CAPCOM™ U.S.A., INC.

© 1989 ELITE SYSTEMS LTD.
© TENGEN INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© ATARI GAMES CORPORATION.

OVERLANDER
© 1998 ELITE SYSTEMS INTERNATIONAL LTD.

© 1985, 1986 SEGA ENTERPRISES LTD.

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING
© 1994 ELITE SYSTEMS LTD.

Die Todesfalle



DEATH TRAP

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Anco, Dartford, U.K., Muster von: Anco.

Es muß ja nicht immer Fußball sein! Die englischen Softer von ANCO haben neben ihrem Renner *Kick Off* auch noch anderes zu bieten. *DEATH TRAP* z.B., ein Jump-and-Run-Game der üblichen Art, allerdings mit schönen Grafiken.

Der Hero, ein netter Barbar, durchforscht eine labyrinthartige Burg nach diversen Schriftrollen, die ein übler Hundesohn gestohlen hat. Zunächst ist der Witwen-

und Waisenretter nur mit einem Taschenmesser bewaffnet, was sich aber im Laufe des Spiels ändern kann. Nämlich dann, wenn er genügend Monster beseitigt und die daraufhin erscheinenden Flaschen eingesammelt hat. Über die Leertaste gelangt man nun in ein Menü, in dem verschiedene Dinge zur Auswahl stehen, die gegen eine gewisse Menge der in den Flaschen befindlichen Flüssigkeit zu erhalten sind. So gibt es beispielsweise magische Waffen im Tausch gegen rote, Zaubersprüche für grüne und Heilkräfte für blaue Flüssigkeit.

Im Menü findet sich auch der Punkt CALL FRIEND, mit dem ein zweiter Spieler oder der Computer als Helfer mit ins Spiel gebracht wer-



Frosch oder Leben!

weg sich fließend und läßt sich exakt steuern, so daß man das Game ruhigen Gewissens in der oberen Mittelklasse ansiedeln kann. ■

Cruiser

den kann. Zum Abschluß eines jeden Levels muß der obligatorische Endgegner vernichtet werden, der entsprechend groß ausfällt. Jedes dieser Supermonster hat aber seine Schwachstellen, die es herauszufinden gilt.

Death Trap ist ein durchaus akzeptables Game mit genügend hohem Schwierigkeitsgrad und Motivationslevel. Die Grafik ist farbenfroh, detailreich und ruckelfrei. Das Barbarensprite be-

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Jede Hexe besitzt 'nen schwarzen Kater...



SPELL-BOUND

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), empf. VK-Preis: ca. 65 Mark, Hersteller: Psyclipse, England, Muster von: United Software, 4835 Rietberg.

... Und so kam es, daß auch mir eines dieser Tierchen zufließ. Wäre diese Information in England bei PSYCLAPSE bekannt gewesen, hätte man das mir vorliegende Programm aus Vorsichtsgründen einem Tester mit 'nem braunen Hund geschickt. Tja, was man im Softwaregeschäft so alles wissen sollte...

In dem Game *SPELL BOUND* geht es mitunter auch darum, einen schwarzen Kater zu finden, denn erst mit dessen Hilfe kann man die oberste Sprosse der Leiter erklimmen - vom Zaubrerlebnis zum Meister. Doch dieser besagte Kater läßt sich



Nu' hüpf schon!

nur mithilfe des Tutors finden, der aber jetzt - kurz vor Deiner Abschlußprüfung - entführt wurde. Na, und was denkt Ihr wohl wie's jetzt weitergeht? Richtig, die gleiche einfallsslose Geschichte wie immer. Gäääh!

Schema F: Gut die unvermeidliche Entführung ist also schon gelaufen. Die Rolle des fieslen Entführers übernimmt diesmal der Satan höchstpersönlich. Und selbstverständlich hat er seine Geisel auch so weit weg gebracht, daß Du mehrere Welten durchlaufen mußt, um diesen armen Magier zu befreien. Ich frage mich nur-

wenn er schon der Obermott aller Zauberer und Hexen ist - warum hat er sich nicht einfach zu seinem treuen Schüler zurückgehext? Auf diese Art und Weise wäre mir das Game erspart geblieben.

Nun gut, wir wollen den schwarzen Kater nicht gleich in einen schwarzen Peter verwandeln: *Spell Bound* liegt knapp unter dem Durchschnitt. Wer kann sich heute noch für Steine werfende Hüpfmännchen begeistern, deren Reise durch gras- und pilzbewachsene Landschaften führt? In jedem Bild

müssen Schlüssel aufgesammelt werden, um die vielen Schatztruhen am Wegesrand öffnen zu können. Darin befindet sich dann Lebenselixier, Manna oder eine Extrawaffe. Komisch, daß die Schatztruhen in diesem Game nicht schon einen langen grauen Bart haben?

Lebenselixier und Extrawaffen dürften klar sein. Manna braucht Ihr, um beispielsweise eine Feuerwand in Aktion zu bringen oder um mit Felsen werfen zu können.

Für Zaubereien eben, die aber leider nicht wie solche aussehen. Denn auch die Grafik ist durchschnittlicher als Durchschnitt; ebenso der Sound. Gesamturteil:

FLACH!

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	7



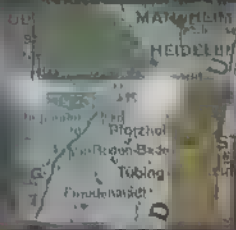
TRAPNE WORLD

... Das Ziel erreichen ...

THIS LOGO IS LEGAL TENDR
FOR ALL DERS, PUBLIC AND PRIVATE



Screenshots, Am



BOMCO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BOMCO Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo-Fr von 1500 bis 1800 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 0 61 07 1 8 50 69

Vertrieb: BOMCO

Am Südpark 12, 6912 Kaiserslautern

Schreib die Informationen, nur gegen Rückporto

Vera Cruz

Aufwändige INFOCOM-Adventure komplett in Englisch mit tollen Grafiken und großer Handlungstiefe. Mehrsprachig auch die Bildschirmtexte und -eingaben. Deutsch, Spanisch bis zum Schluss - kummelst du dich auch um das?
Preis C-64 Cassette 6,90 CPC Cassette 6,90

GENUINERIE

Accolade in Action	89.90	FM World Cup Edition	89.90	PGA Golf 3.5	79.90
Adressverwaltung d.	89.90	From Cover To Cover	29.90	Postanagangsbahn d.	89.90
All Time Favorites	89.90	Fruit Wars	89.90	Powdermill	79.90
Archiv d.	89.90	Geburtstagskalender d.	89.90	Railroad Tycoon	99.90
Bank to the Future 2	79.90	Heavy Metal	79.90	Revolution 101	79.90
Bed Blood 5.25/3.5	99.90	Highway Patrol 5.25/3.5	79.90	Rings of Madness 5.25	79.90
Batman 5.25/3.5	59.90	Hoyle's Book o.G. 2	89.90	Rotox	79.90
Chamois o. Kynnn	79.90	Imitation	89.90	Raise Engl. I, 2	49.90
Checo Simulation 5.25/3.5	79.90	Inageneri Gillin	59.90	Raise Engl.-Engl.	49.90
Civil Edge	89.90	Inventivvntzniehna d.	89.90	Raise Franzoesch	49.90
Colorado	79.90	Inventiv d.	89.90	Raise Latin	49.90
Colosene Chess X	69.90	Isidro	89.90	Seashell Ioh King	99.90
Dark Chivalry 5.25	79.90	Italy 1990	79.90	Silenti Seivnn 2 5.25/3.5	99.90
Darklands d.	79.90	Jack Nicklaus Contesa	39.90	Sim City 3.5	89.90
Day of the Phoenix	79.90	J. Nicklaus Uni Golf	89.90	Sim City 3.5	89.90
Day of the Victor	79.90	Kasannbnh d.	89.90	Sim City 3.5	89.90
Days of Thunder 5.25/3.5	59.90	Knights o. Legend	89.90	Sim City 3.5	89.90
Deniseh 1, 2, 3	99.90	Last Ninja 2	79.90	Sim City 3.5	89.90
Earth Rise	99.90	Latin Ginnwollachatz	89.90	Sim City 3.5	89.90
Eest va Wnat	79.90	Latin Ziententanni	89.90	Sim City 3.5	89.90
Emotion	79.90	LHX Allank Chooper	89.90	Sim City 3.5	89.90
Englisch 1, 2, 3	99.90	Meihamatik	119.90	Sim City 3.5	89.90
Englisch Commercial	89.90	Midwinter	159.90	Sim City 3.5	89.90
Fakina d.	89.90	Mindbender	89.90	Sim City 3.5	89.90
Flight Bomb.Mias.Oak	39.90	Mind Games	79.90	Sim City 3.5	89.90
Flie & Folgel 2	79.90	Mind Wars	89.90	Sim City 3.5	89.90
Flight Simulator EGA 5.25	89.90	Oekolopoly 5.25/3.5	89.90	Sim City 3.5	89.90
		PHM Pngasa 3.5	159.00	Sim City 3.5	89.90
			19.90	Sim City 3.5	89.90

C-64

Int. 3D Tennis	C 29.90/D 39.90	Galaxy Force	C 29.90
Accolade in Action	D 69.90	Game Set Match 2	C 29.90
Adidas Championship	C 29.90/D 49.90	Grand Prix Maatni	C 29.90
All Time Classics	D 69.90	Hallini Attack	C 29.90
All Time Favorites	D 69.90	Hallini Attack	C 29.90
American Dreams	D 39.90	High Voltage I	C 29.90
APB	C 29.90	Hill Onatit	C 29.90
Atomix	C 29.90/D 39.90	Hill Rod	C 29.90
Bank to the Future 2	C 29.90/D 39.90	Hypobiker	C 29.90/D 39.90
Bloodwych	C 39.90/D 49.90	Italy 90 Winner's Ed	C 25.90/D 35.90
Conco Collection	D 69.90	Kick Off 2	C 35.90/D 39.90
Champions o. Kynnn	D 69.90	Kind o. Magin 2	C 69.90
Die Hard	C 19.90/D 29.90	King's Bounty	C 69.90
Domination	C 39.90	Klax	C 29.90
Double Dragon 2	C 29.90/D 39.90	Knights o. Legend	C 29.90
Dynasty Wars	C 29.90/D 39.90	Logo	C 29.90
Escape from the Planet	D 29.90	Manohester United	C 29.90
European Challenge	D 29.90	Milestones	C 29.90
Even Star/South.Balle	C 39.90/D 49.90	Operation Thunderball	C 39.90

Preise wie unterm Weihnachtsbaum!!!	
Shadowgate	39.90
Spy vs Spy 2	29.90
Drakhen	39.90
Telexquest	39.90
Quarx	39.90
Player Manager	39.90
Goldrunner	39.90
SLITE	39.90
Blood Money	39.90
Bismark d.	29.90
P.B. Eurocopter	29.90
Quedellen	29.90
Swede Mission	29.90
Shadowgate	39.90
Spy vs Spy 2	29.90
Drakhen	39.90
Telexquest	39.90
Quarx	39.90
Player Manager	39.90
Goldrunner	39.90
SLITE	39.90
Blood Money	39.90
Bismark d.	29.90
P.B. Eurocopter	29.90
Quedellen	29.90
Swede Mission	29.90

Carrier-Command
Super 3-D Simulation, schnelle Grafik, groÙen Spielumfeld, jetzt nur ATARI ST oder AMIGA bei uns!!!
39.90

BRANDNEU!!!	
Corporation	69.90
Med Prof. Mariani	49.90
James Pond (hent)	49.90
Wellen	69.90
Battle Master	79.90
Dragon Flight	79.90
Might & Magic 2	79.90
Falcon Mission Disk	49.90
TNT Compilation	49.90
King's Bonny	69.90
RA	69.90
Capitve	69.90
Team Yankee	69.90
Loins Espili-Tubo-Ch	69.90
Storimovik	69.90
Sect. o. Monkey Island	69.90
Batgames	69.90
Kymin	69.90
Buok Rogars	69.90
Immortal	69.90
Wings o. Fury	69.90
Porta o. Cell	69.90
Invest	69.90

Disks für C-64!!!	
Double Disk 162	14.90
Hollywood Poker	14.90
Danger Escape	14.90
Volleyball Simulati	14.90
Quiloon	14.90
Troll	14.90
Sports 4 (Spielammlung)	14.90
Solo Flight (Miniopoe)	14.90
Operation Hongkong	14.90
Canidion II	14.90
To be on Top	14.90
In 60 Tagen nm die Welt	14.90
Bed Cat	14.90
Mission Elevator	14.90
Morpheus	14.90

SPEZIELLE ANGEBOTE
PER TELEFON
0911 28 32 86

Da wird ihr AMIGA Augen machen!!!	
Amiga 500	399.00
Amiga 500 Plus	499.00
Amiga 500 Plus 2	599.00
Amiga 500 Plus 3	699.00
Amiga 500 Plus 4	799.00
Amiga 500 Plus 5	899.00
Amiga 500 Plus 6	999.00
Amiga 500 Plus 7	1099.00
Amiga 500 Plus 8	1199.00
Amiga 500 Plus 9	1299.00
Amiga 500 Plus 10	1399.00
Amiga 500 Plus 11	1499.00
Amiga 500 Plus 12	1599.00
Amiga 500 Plus 13	1699.00
Amiga 500 Plus 14	1799.00
Amiga 500 Plus 15	1899.00
Amiga 500 Plus 16	1999.00
Amiga 500 Plus 17	2099.00
Amiga 500 Plus 18	2199.00
Amiga 500 Plus 19	2299.00
Amiga 500 Plus 20	2399.00
Amiga 500 Plus 21	2499.00
Amiga 500 Plus 22	2599.00
Amiga 500 Plus 23	2699.00
Amiga 500 Plus 24	2799.00
Amiga 500 Plus 25	2899.00
Amiga 500 Plus 26	2999.00
Amiga 500 Plus 27	3099.00
Amiga 500 Plus 28	3199.00
Amiga 500 Plus 29	3299.00
Amiga 500 Plus 30	3399.00
Amiga 500 Plus 31	3499.00
Amiga 500 Plus 32	3599.00
Amiga 500 Plus 33	3699.00
Amiga 500 Plus 34	3799.00
Amiga 500 Plus 35	3899.00
Amiga 500 Plus 36	3999.00
Amiga 500 Plus 37	4099.00
Amiga 500 Plus 38	4199.00
Amiga 500 Plus 39	4299.00
Amiga 500 Plus 40	4399.00
Amiga 500 Plus 41	4499.00
Amiga 500 Plus 42	4599.00
Amiga 500 Plus 43	4699.00
Amiga 500 Plus 44	4799.00
Amiga 500 Plus 45	4899.00
Amiga 500 Plus 46	4999.00
Amiga 500 Plus 47	5099.00
Amiga 500 Plus 48	5199.00
Amiga 500 Plus 49	5299.00
Amiga 500 Plus 50	5399.00
Amiga 500 Plus 51	5499.00
Amiga 500 Plus 52	5599.00
Amiga 500 Plus 53	5699.00
Amiga 500 Plus 54	5799.00
Amiga 500 Plus 55	5899.00
Amiga 500 Plus 56	5999.00
Amiga 500 Plus 57	6099.00
Amiga 500 Plus 58	6199.00
Amiga 500 Plus 59	6299.00
Amiga 500 Plus 60	6399.00
Amiga 500 Plus 61	6499.00
Amiga 500 Plus 62	6599.00
Amiga 500 Plus 63	6699.00
Amiga 500 Plus 64	6799.00
Amiga 500 Plus 65	6899.00
Amiga 500 Plus 66	6999.00
Amiga 500 Plus 67	7099.00
Amiga 500 Plus 68	7199.00
Amiga 500 Plus 69	7299.00
Amiga 500 Plus 70	7399.00
Amiga 500 Plus 71	7499.00
Amiga 500 Plus 72	7599.00
Amiga 500 Plus 73	7699.00
Amiga 500 Plus 74	7799.00
Amiga 500 Plus 75	7899.00
Amiga 500 Plus 76	7999.00
Amiga 500 Plus 77	8099.00
Amiga 500 Plus 78	8199.00
Amiga 500 Plus 79	8299.00
Amiga 500 Plus 80	8399.00
Amiga 500 Plus 81	8499.00
Amiga 500 Plus 82	8599.00
Amiga 500 Plus 83	8699.00
Amiga 500 Plus 84	8799.00
Amiga 500 Plus 85	8899.00
Amiga 500 Plus 86	8999.00
Amiga 500 Plus 87	9099.00
Amiga 500 Plus 88	9199.00
Amiga 500 Plus 89	9299.00
Amiga 500 Plus 90	9399.00
Amiga 500 Plus 91	9499.00
Amiga 500 Plus 92	9599.00
Amiga 500 Plus 93	9699.00
Amiga 500 Plus 94	9799.00
Amiga 500 Plus 95	9899.00
Amiga 500 Plus 96	9999.00
Amiga 500 Plus 97	10099.00
Amiga 500 Plus 98	10199.00
Amiga 500 Plus 99	10299.00
Amiga 500 Plus 100	10399.00

READ-WRITE ERROR???

Amiga	
Accolade in Action	89.90
All Time Favorites	89.90
Anarchy	89.90
Bank to the Future 2	79.90
Bar Games	89.90
BattleMaster	79.90
BSS Jane Symoni	79.90
Brokan	59.90
Buggy Boy	29.90
Brin Out I	69.90
Cadaver	79.90
Chamois o. Kynnn	79.90
Chaos Simulation	69.90
Colonna's Bnqnae	79.90
Colorado	79.90
Combo Ranni	79.90
Conquest of Camloli	119.90
Continental Cinnu	59.90
Damocles	59.90
Dark Chivalry	59.90
Darklands	79.90
Days of Thunder	59.90
Deniseh 1, 2, 3	59.90
Domination	59.90
Dragon Force	69.90
Dragons o. Flame	59.90
Dynasty Wars	79.90
Emmald Minn 3 Plot	29.90
E. Hnghe Int. Seenni	79.90
Englisch 1, 2, 3	89.90
Englisch Commercial	89.90
Europeen Challenge	39.90
Even Star/South.Balle	49.90
Falcon Mission Disk 2	49.90
Fighting Bomb.Mias.Oak	39.90
Final Battle	79.90
Fun & Folgel 2	79.90
Flimbo's Onnal	79.90
Flood	79.90
FM World Cup Edition	89.90
Footballmenager I	59.90
Fusion 01	19.90
Ghost's n Gobline	59.90
Grenline 2	79.90
Hardball 2	79.90
Hanoi	79.90
Hanz o. the Lann	59.90
Hno's Onnal	59.90
Hill Onatit	59.90
Imagim	59.90
Inageneri Gillin	59.90
Intern 3D Tennis	59.90
Invent	79.90
Italy 90 Winner's Ed	49.90
Jack Nicklaus Contesa	39.90
Khalan	79.90
Kink Off 2	69.90
Killing Games Show	69.90
Kind o. Megio 2	69.90
King's Onnal 4	69.90
Klax	39.90
Kymin	49.90
Labyinth	49.90
Last Ninja 2	49.90
Latin Ginnwollachatz	89.90
Legend o. Faerghol	69.90
Ln Wn's Challenge	59.90
Lilli's Holahol	29.90
Logo	69.90
Loom	59.90
Loat Patrol	19.90
Loins Espili T.Chell	79.90
Loousng Might & Magic 2	59.90
Magin Linns	79.90
Manhester United	79.90
Manix	79.90
Meihamatik	69.90
Melux Marandara	59.90
Might & Megin 2	59.90
Mind Games	69.90
Mindni	59.90
Nightbreed I	59.90
Nitro	79.90
Occasion Sinsith d.	49.90
Operation Stealth	59.90
Oriental Games	59.90
Paradoid 90	79.90
Patty Time I	69.90
Pipeline	49.90
Plotting	69.90
Polien Onnal 2	49.90
Pool o. Radianne	49.90
Pownboat	49.90
Pownstix/Sonworld	79.90
Pown Up	69.90
Progeniyh	69.90
Qalbol	69.90
Red Storm Rieng	79.90
Reedini	69.90
Revolution 101	79.90
Riek Dangerous 2	59.90
Robbi Commandni	59.90
Rock'n Roll	14.90
Roll.Coast / Sonndball	59.90
Roike's Drill	79.90
Rotox	79.90
Ronitie Royal	59.90
Ratani English I, 2 In	89.90
Ratise Engl.-Engl	69.90
Ratise Franzoesch	79.90
Ratani Latin	49.90
Sakaton	59.90
Shadow o. Inn Snaci2	79.90
Shadow Warriors	69.90
Shille Pix	69.90
Skizd	69.90
Slaba	59.90
Snow Strike	69.90
Ini Soccer Challenge	69.90
Spellbound	59.90
Starblade	79.90
Tam Yonken	79.90
The Final Koni	89.90
Theme Park Mvatory	79.90
The Soy Who Lovnd Mo	59.90
Thunderstrik	59.90
Time Machine	79.90
Tip Trick	49.90
Tiano	69.90
T.N.T. Compilation	89.90
Toivak Thn Weller	79.90
Turiscane	49.90
Tnakei	79.90
Univates 3	79.90
USS John Young Sonniat	69.90
Venna	79.90
Vigilante	49.90
Waterloo	49.90
Web o. Tnitoi	59.90
Wind Dream	49.90
Wallius	59.90
Whnals o. Fire	59.90
Wings	79.90
Wings o. Death	89.90
World Cup Compilation	79.90
Yolanda	69.90

**SIE WOLLEN DIE ASM-HITS
ZU UNGLAUBLICHEN PREISEN???**

Itteschön:
E-Motion Hit in 4/90 Seite 68 bei uns für ATARI ST 25.90
für AMIGA 25.90
Schneider Cass 14.90
Grand Monster Slam Hit in 5/89 Seite 52 ATARI ST 19.90
Gravity Hit in 7/90 Seite 70 bei uns für ihren AMIGA 19.90
Interphase ASM-Hit in 1/90 Seite 14 bei uns für AMIGA 19.90
Quertz Hit in 10/89 Seite 33 bei uns für den AMIGA 19.90
Resolution 101 Hit in 9/90 Seite 68 für ihren AMIGA 29.90

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 2500 NÜRNBERG 90 TELEFON 0911-268266

Taktik-Hit
Sie suchen ganz Sie können
schnell kombinieren Sie haben
auch bei Sieb den vor-
ien Durchbruch? Sie wollen
Super 3-D Grafik? Dann ist
der ASM-Hit Archipelago
genau richtig! Gibt es für
ATARI ST und AMIGA 29.90

PANIK IN LAS VEGAS
Die Erbschaft
Der Klassiker unter den WFCOM-Adventures Super
Grafik und alles komplett in Deutsch! Die C-64 Ver-
sion zum Erbschaftspreis auf Cassette.....5.90

Starglider Teil 1 und 2
Super 3-D Grafik und tolle Handhabung.
2 Spitzendiskette zum Preis von einem
Beide Teile für ATARI ST.....DM49.90

**Wahrscheinlich glauben Sie uns auch nicht,
daß es PC-Titel zu diesen Preisen gibt!!**

Portal	29.90	Tau Ceti	19.90	Starry (auch 3.5")	39.90
Solitaire Royal	29.90	Mindshadow	29.90	Corruption	39.90
Strippoker 2 PLUS	39.90	International Karate	39.90	Star Goose	29.90
Austerlitz	39.90	Captain Blood	39.90	Strike Force Harrier	29.90
Sorcerer Lord	29.90	Sinbad	29.90	King of Chicago	29.90
Montezuma's Rev	29.90	Time Bandit (3.5")	39.90	Teenage Queen	39.90

letzte INFO!

Qualitätsdisketten mit 1 Jahr
Garantie jetzt bei uns im An-
gebot:
5.25" 10 Stück 5.90
3.5" 10 Stück 9.90
Mouse-House : - endlich ein
richtiges Fell für Ihre Mouse,
koll aus (mit Hut!) - das ide-
ale Geschenk.....nur 9.90

Atari ST	39.90	Powerboat	79.90
All Time Favourites	19.90	79.90 Power Up	59.90
American Pool	49.90	79.90 Outbot	49.90
Anarchy	19.90	79.90 Reader	79.90
Artus	79.90	79.90 Resolution 101	69.90
Back to the Future 2	39.90	79.90 Rick Dangerous 2	79.90
Bionic Commando	59.90	79.90 Risk	69.90
Blackout	29.90	79.90 Roll Coast / Speedball	59.90
Bloodwych	79.90	79.90 Rorke's Drift	59.90
Blue Angels	19.90	79.90 Rotox	49.90
Brimbox	59.90	79.90 Shadow Warriors	89.90
Bundesliga Manager	69.90	79.90 Sim City dt	59.90
Burnout I	79.90	79.90 Skidz	59.90
Cadaver	79.90	79.90 Snow Strike	69.90
Chess Simulation	79.90	79.90 Int. Soccer Challenge	79.90
Colorado	69.90	79.90 Starblade	19.90
Combo Recer	79.90	79.90 Street Fighter	229.90
Democies	69.90	79.90 ST Replay 4	39.90
Dark Century	59.90	79.90 ST Test 2	69.90
Days of Thunder	89.90	79.90 Team Yankee	79.90
Domination	89.90	79.90 Theme Park Mystery	69.90
Draw Flight	129.90	79.90 The Spy Who Loved Me	79.90
Dragon's Lair	59.90	79.90 Thunderstrike	79.90
Dragon's Lair	79.90	79.90 Time Machine	89.90
Dynasty Wars	59.90	79.90 T.N.T. Completion	79.90
E. Hughes Int. Soccer	26.90	79.90 Torvak The Warrior	49.90
Escape fr. th. Planet	79.90	79.90 Tuxer	59.90
Extra Time	49.90	79.90 USS John Young Speas	69.90
F29 Retaliator	49.90	79.90 War in Middle Earth	79.90
Falcon Mission Disk 2	49.90	79.90 Wings of Death	79.90
		79.90 World Cup Completion	79.90
		79.90 Xenon 2 Mega Blast	79.90

Schneider CPC / Amstrad HITS

The Music System Synthesizer, Composer, Editor (dtl.)	Cass 19.90
Tetris Spielhellen-Hit	Disk 15.90 Cass 9.90
Galactic Games Sportsplei 'mal anders	Disk 13.90
Gold Gold Super Spiele-Sammlung	Disk 19.90
Black Arcade-Hektik put	Cass 6.90
KAISER natürlich das Original in DEUTSCH	Cass 19.90
Strike Force Harrier Senkrechstarter kompl. DEUTSCH	Cass 9.90
Exploding Fist Karate-Aktion mit Deutscher Anl.	Cass 9.90
Colossus Chess 4.0 DEUTSCH Spitzenschachprogramm	Cass 14.90
Bounty Bob Strikes Back Der Klassiker bei uns jetzt	Cass 5.90
Antiraid Spannend in vielen Stufen	Cass 9.90
Aliens (dtl.)	Cass 5.90
Amstrad Paint DEUTSCH	Cass 9.90
Bacron (dtl.)	Cass 9.90
Budget (dtl.)	Cass 9.90
Cosmic Shock Absorber	Cass 9.90
Data Bank DEUTSCH	Cass 9.90
Edit (Textverarbeitung dtl.)	Cass 9.90
Kartellenverwaltung (dtl.)	Cass 9.90
Kung Fu Master (dtl.)	Cass 6.90
Laser Compiler (dtl.)	Cass 14.90
Mendragore (dtl.)	Cass 9.90
Master of the Lamps	Cass 9.90
Melt Down (dtl.)	Cass 9.90
Mercenary (dtl.)	Cass 9.90
Nemesis (dtl.)	Cass 9.90
Nibbler Rainbow Arts (dtl.)	Cass 9.90
Proteus (dtl.)	Cass 9.90
Pulsator	Cass 9.90
Red Hawk (dtl.)	Cass 9.90
Revolution (dtl.)	Cass 9.90
Tarzen (dtl.)	Cass 9.90
Tascope Bildschirmcopy	Cass 14.90
Top Adress DEUTSCH	Cass 9.90
Top Briefmarken (dtl.)	Cass 9.90
Top Buch DEUTSCH	Cass 9.90
Top Video DEUTSCH	Cass 9.90
Trivia Deutsch	Cass 9.90
Zoids (dtl.)	Cass 9.90

Natürlich haben wir noch wesentlich mehr Programme für Ihren
CPC. Fordern Sie doch einfach uns SONDERINFO an

Die Hits von Electronic Arts !!!

Ob Sie's nun glauben oder nicht, - wir haben die deutschen Ver-
sionen der wirklich starken Spiele von Electronic Arts zu Prei-
sen, die wirklich kaum zu glauben sind.

Artio Fox	CPC 9.90	d1 4.90	PC 3.5 19.90
Bard's Tale 1	CPC 9.90	d1 4.90	ATARI ST 19.90
Fusion	AMIGA 19.90		ATARI ST 19.90
Marble Madness			ATARI ST 19.90
Musio Construction (der Hammer!!)			ATARI ST 19.90
PHM Pegasus			PC 3.5 19.90
Skyfox 2	ATARI ST 19.90		PC 3.5 19.90
World Tour Golf			PC 3.5 19.90

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

Die neuen Schneider CPC Programme :

100 Tennis	C 29.90/D 39.90	Fighter Bomber	D 59.90
Artio Fox DEUTSCH	C 29.90	Fimbo's Quest	D 39.90
Back to the Future 2	C 9.90/D 14.90	FM World Cup Edition	C 29.90/D 39.90
Bloodwych	C 29.90/D 39.90	Future Knight	C 19.90/D 29.90
Cocco Collection	C 29.90/D 39.90	Italy 1990	C 39.90/D 49.90
Classic Collection	C 39.90/D 49.90	Italy 90 Winner's Ed	C 29.90
Dark Century	C 19.90	Rick Dangerous 2	D 39.90
Das Magazin	D 39.90	Showstrike	D 39.90
Dynasty Wars	C 29.90/D 39.90	The Cycles	D 39.90
		Time Machine	C 29.90

DONKEY KONG
Jetzt halten Sie sich fest. Der Automatenhit
auf Modul für jeden C-64! Einfach anstek-
ken, und KONG jump! original für Sie. Bei uns
jetzt zum Superpreis für nur.....DM 9.90

Der Klassiker für Atari ST

komplett in Deutsch! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen
Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt
ein und müssen die Doomday Papers an sich bringen
Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf
alle können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen.....
unser Preis jetzt, 19.90

HACKER II
The Doomday Papers

FRAGEN SIE NICHT, WIE WIR SOLCHE PREISE MACHEN!

Hacker 2 dt	19.90	Blesteroids	29.90	Skrull	14.90	Moonmist	29.90
Catch 23	9.90	Deja Vu	29.90	Victory Road	29.90	Musio Consti	15.90
Hard Drivin	39.90	ISS	29.90	Bloodwych	29.90	Olympic Chall	29.90
ST Wars	19.90	Tower of Babel	29.90	Balance o Power	39.90	R-Type	29.90
Bombuzal	29.90	Buggy Boy	29.90	Wishbringer	39.90	Dragon Ninja	39.90
Sentinel	29.90	Tetris	29.90	Bismarck dt	39.90	Electronic Pool	29.90
Boulderdash	29.90	Jewels of Dark	29.90	Blood Money	29.90	Endure Racer	29.90
Sistrack	29.90	Ballman	29.90	Midwinter	59.90	Footballer 2	29.90
N. M. Grand Prix	19.90	Fish	29.90	Silent Service	39.90	Fusion	19.90
Spitfire 40	19.90	Phobia	29.90	Waterloo	39.90	King's Quest 4	59.90
S. F. Harrier	19.90	Wizball	29.90	Backlash	39.90	Skyfighter	29.90
Spy vs Spy	19.90	Starry	29.90	Lords o Conquest	19.90	Skyfox 2	19.90
Wizard's Crown	19.90	Sorcerer Lord	19.90	Manhunter NY	69.90	Strippoker 2PLUS	29.90
Dark Castle	19.90	Virus (3-Dim)	29.90	Marble Madness	19.90	World's Greatest	19.90
Mindshadow	19.90	Shadowgate	29.90	Millenium 2.2	29.90	Zork 1 oder 2	29.90

Aktuelle Info auch
über B T X :::
TS Datensysteme#
2001109112982666

Bestellung - Info Anforderung

Hiermit bestelle ich für meinen ☐ Computer
per ☐ Nachnahme (= Kosten 5.90) per ☐ Scheck (= Kosten 2.50)
per ☐ Stück Nabremungssatz für () 3.5" () 5.25" nur je DM 7.90
Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo für meinen Computer
Bitte anwenden, vergessen, auf Postkarte kleben, und ab geht's an
T.S. Datensysteme - Postf. 83714 2500 Nürnberg 83 Fax 0911/268973



THE LIGHT CORRIDOR

System: Atari ST, empf.
VK-Preis: DM 84,95, Her-
steller: Infogrames, Paris,
Muster von: Bomico, 6092
Kelsterbach.

Die *Collection Crystal* von INFOGRAMES wächst und wächst. *Welltris* ist bald für alle 16-Bitter erhältlich, *Alpha Waves* steht kurz vor der Vollendung, und *THE LIGHT CORRIDOR* ist nun für den ST da. Die Serie in elegant-weißer Verpackung präsentiert abstrakte Spiele für den freudigen Flinkfinger.

Dem Universum ist das Licht ausgegangen. Um es Stück für Stück wieder zu erlangen, steuert Ihr eine Metallkugel einen schier endlosen Korridor hinunter. Mit dem durchsichtigen, als Quadrat umrissenen dargestellten, Schläger verfolgt Ihr die Kugel an Hindernissen vorbei den Gang hinunter. Den seht Ihr in 3-D-Perspektive.

Nach bester Ping-Pong-Manier prallt der Ball an den Wänden und (teils beweglichen) Vorsprüngen ab. Verfehlt Ihr ihn auf dem „Rückflug“ nach vorne, ist eines der fünf Leben dahin. Das passiert mit dem Joystick eher als mit Nager, auch klickt es sich leichter voran. Im Gang schweben Extras, an denen nur die Kugel abprallt.

Nützlich ist der „Klebstoff“. Wird der Schläger rot umrandet, fängt er die Kugel auf und Ihr könnt sie in aller Ruhe optimal platzieren. Vorsicht dagegen bei den Schrumpfquadraten – mit Winzlingsschläger trifft sich's schlecht! Später gibt es dann gemeine Fallen, aus denen man kaum entkommt...



Aufgepaßt, damit er nicht vorbeifliegt!

Foto: ST



»Verwandtes Ping-Pong mit Suchtfahrt – unbedingt zugreifen!«

Auch zu zweit kann man den Light Corridor erkunden, allerdings nur abwechselnd. Ganz neu ist die 3-D-Schlägerei zwar nicht. Mit *EAS' Zero Gravity* lag schon 1988 ein artverwandtes deutsches Qualitätsprodukt vor. Das tut dem Spielspaß von Infogrames' „Neufassung“ aber keinen Abbruch.

Der Korridor ist in rund 50 Abschnitte verschiedener Farbgebung unterteilt. Alle vier Abschnitte muß eine bestimmte Aufgabe gelöst werden, um weiterzukommen. Nach jeder Teilstrecke erscheint eine Codezahl. Die könnt Ihr in den Anfangsmenus eingeben, um bewältigte Strecken zu überspringen. Die sieben höchsten Scores werden mit Namen gespeichert. Auf Wunsch könnt Ihr das Spiel pausieren lassen oder die Farben ändern. Zum guten Ton gehört schon ein Editor. Eigene Korridore lassen sich bequem erstellen, einer pro Leerdisk speichern.

ST-unwürdig ist der kurzzeitige, kaum wahrnehmbare Interruptausfall (Bildschirmrauschen) bei längerem Spielen. Auch tauchen die Objekte ziemlich unvermittelt auf. Etwas mehr Tiefensicht und feiner schattierte Wände würden das Spielen vielleicht noch angenehmer machen. Sonst gibt es keine Be-

anstandungen! Die Grafik ist flüssig und zweckmäßig – zu viel Farbe würde hier nur ablenken. Neben der schönen Titelmusik gibt es nur Aufprallgeräusche, deren Verzögerung auf die Tiefe des Ganges schließen läßt. Verstört lauscht man allerdings dem kläglichen „Miauen“, mit dem ein Ball bzw. Leben verloren geht. Action-Freund Otti erinnert es an Michael Jackson's Kiekser...

Bevor der Kampf um den ST weiter geht, noch die nachdrückliche Kaufempfehlung: Ton aus – und hinein in's Vergnügen! P.S.: Amiga- und PC-Besitzer dürfen schon in die Startlöcher gehen...

Eva Hoogh

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10



FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Neue Themen braucht das Land!

In letzter Zeit zerren wir ja echt immer nur dieselben Sachen aus der Schublade, oder? Sei es Okkultismus, das neue Outfit der ASM, das Thema Raubkopien oder sonstwas. Gut, Kritik kann jeder üben, besser machen muß man es erstmal. Ok, hier sind ein paar Vorschläge für neue, interessante Themen fürs Feedback: 'Todesstrafe: Ja oder nein?', 'Wo gibt's die billigsten Originale?', 'Wer produziert warum schlechte Software?', 'Existiert der Weihnachtsmann' oder 'Lohnen sich Kettenbriefe etwa wirklich nicht?'. Phantasie ist jetzt gefragt, Dinge wie Weitblick und die Fähigkeit, den Kern eines Problems aus der eigenen Verstrickung mit ihm heraus zu erkennen, helfen bestimmt weiter. Nieder mit den Leuten, die in den Extremismus verfallen, nur um ihren Namen gedruckt zu sehen! Nein, ich habe nicht getrunken. Nein, ich rauche auch nicht, nein. Sauerstofffrausch? Glaube ich kaum. Ach, was soll's denn. Schreibt über das, was Euch kümmert oder stört. Schreibt mir ein Gedicht. Schreibt über die Bedeutung der drei Buchstaben. Schreibt über Gott (aber nicht mehr soviel) und die Welt (auch wenn Satan nicht kommt). Schreibt an ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege!

Euer Uli

„Schlafen, vielleicht träumen?“

Als ich mir vor ca. zwei Stunden die neue ASM zulegte, und mich dann mit einer Cherry Coke auf eine Bank setzte und die „Nr. 1“ aufschlug, kam mir etwas entgegen, das für die ASM einfach SUPER ist. Was ihr Euch da geleistet habt, davon können andere Softwarezeitschriften nur träumen!!! Da sind z.B.: Fotos der gesamten Redaktionsmitglieder, ein völlig neues Inhaltsverzeichnis und Icons, die die Spielart beschreiben (gute Idee!!!). Weiter ein wirklich gut gelungenes Poster, das ich mir auf jeden Fall an die Wand hängen werde (großes Lob an den Zeichner!!!). Zwar muß man auf die gute, alte „Space Rat“ verzichten, aber anhand einer solch guten Veränderung werde ich darüber hinwegsehen. Eine Bitte: Ich habe gemerkt, daß ihr meist nur die Briefe abdruckt, die in einem witzigen Schreibstil geschrieben sind. Bitte druckt auch weniger witzige Briefe ab (z.B. meinen!) (...) Danke!!!

Falls ihr meinen Brief dennoch nicht abdruckt, schmeißt ihn weg oder verbrent ihn!

Dominik Masters

(Anm. d. Red.: Nurwitzige Briefe? Ehrlich? Unbewußt! Ok, ich werd' mal drauf achten.)

„Und wieder: Betrug!“

Ums kurz zu machen, der Grund meines Briefes ist der, daß ich andere Computerbesitzer vor den sogenannten Kettenbriefen warnen will. Denn ich habe vor einigen Tagen einen obengenannten Brief geschickt bekommen, in dem steht, daß ich einer CRACKER-GRUPPE namens „XXXXXXX“ (vielleicht den Raubkopierern ein Begriff), zwei Disketten meiner neusten Spiele, Tools, Demos... schicken, den Brief dann fünfmal photokopieren, den obersten Namen von der Liste streichen, meinen Namen plus Adresse unten drunter schreiben und an fünf andere Amigabesitzer schicken soll. Doch ich werde nicht auf diesen Trick hereinfal-

len, denn nur die Leute, die ganz oben an der Liste stehen, haben die Chance, einige Disketten von Leuten zu bekommen, die auf diesen Brief hereinfallen. Nun noch ein wenig (aber nur ein wenig) (...). Das neue Inhaltsverzeichnis ist wirklich übersichtlich (das vorherige konnte man wirklich verbrennen).

Nun noch etwas zum THEMA MANFRED KLEIMANN: ich weiß wirklich nicht, warum manche Leute auf diese Persönlichkeit (Er ist schließlich der CHEFREDAKTEUR dieser Zeitung. Ein wenig mehr Respekt, bitteschön!) so rumhacken. Ich möchte mal sehen, wie diese „Herumhacker“ in zehn bis zwanzig Jahren aussehen, und ob die auch noch den Mut haben, für eine Computer-Zeitung ein paar Spiele zu testen. Also Manni, laß dich nicht unterkriegen!

VOLTAX OF THE TRAVELLERS

(Anm. d. Red.: Kettenbriefe sind meines begrenzten Wissens - man

inöge mich korrigieren, falls es nicht den Tatsachen entspricht - absolut nicht illegal. Daß die Chancen, selbst mal etwas abzubekommen, wenn man irgendwo mitten in einer solchen 'Postalischen Pyramide' steckt, gering sind, kann sich wohl jeder an einer Hand abzählen. Aber wie heißt es doch so schön: Ohne Risiko kein Gewinn! Oder anders: Wer mitmacht, ist selbst schuld.)

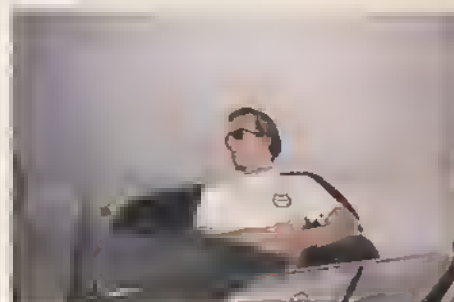
„Auf Amiga und wo?“

(...) Ich habe eine Frage. Gibt es das Spiel Aliens von Konami aus Ausgabe 4/90 auf dem Amiga und wo? Ich würde mich sehr freuen, ...

Alexander Frieß

(Anm. d. Red.: Nein und nirgends.)

Mehr Briefe findet Ihr auf der folgenden Seite!



„Problems, problems...“

Nach zwei Monaten ohne ASM sah ich heute endlich wieder am Kiosk die ASM aus allen anderen Zeitschriften herausstrahlen. Ah, sagte ich mir! Endlich! Die neue ASM! Super, geil! Dieser Ansicht war ich immer noch auf den ersten 5 Seiten. Gute Einleitung (mit Photos!) und die Inhaltsübersicht ebenfalls sehr gut! Doch dann traf mich der Schlag. Was um Himmels Willen ist mit den Tests passiert? Die Idee mit den Symbolen für ein Spiel-Genre ist gut, aber die Vorinformationen in einen schwarzen Kasten zu packen ist absolut störend für den Lesefluß. Als erstes muß man gucken, in welcher Rubrik man ist, und dann, um welches Spiel es sich handelt. Dieses ist nicht, wie sonst immer, fettgedruckt – also shit. Das war das erste. Dann das Problem der Werbung. Links ein Spieletest und rechts Werbung. Und das fast das ganze Heft durch! Frage an Uli: Bist du cool? Oder warum ist das Photo so scheiße?

Die Konvertierungen sind genau so blöd geworden wie die Spieletests selber. Absolut unübersichtlich wird's im Secret Service...

Thema Kleinanzeigen: Legt demnächst eine Lupe bei! Absolut scheiße (ehrlich!) ist die Hitline. Einfach nur schrecklich. Typischer Kommentar: Geht schneller. Die ganze ASM sieht schnell gemacht aus. Vollkommen lieblos & schematisch.

Fazit: Auf 170 Seiten 50 Seiten Werbung und 55 Seiten Spieletests (ungefähr). Und das alles für 7,50 DM! Ne, Leute, nicht mit mir. Wo ist die alte ASM aus dem 3./4. Jahrgang? Na ja, ihr babt auf jeden Fall, wenn ihr so weiter macht, einen Leser verloren (wer weiß, vielleicht bin ich ja nicht der einzige?). Bitte druckt diesen Brief, denn mich würde es interessieren, wie andere Leser die „neue“ ASM finden.

Also, auf Nimmerwiedersehen.
W.L.

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für diese sehr sachliche und berechtigte Kritik. Mein Foto gefällt Dir nicht? Ich eile und erschieße mich! Wie Du vielleicht gemerkt haben wirst, haben wir die ASM weiter 'verbessert' – ach, ich vergaß, daß

Dieses ungemein gute Bild schickte Euch: Elmar Keweloh

aus dem Sauer-
land!

nR. 11 November 1990

5. Jahrgang

Ös 65

sFB 7,50

MD 7,50



aktueller software markt

Im Blickpunkt:

Das nR. 1
Die meistgekauften
Spiele-Magazin

Swordlordsorcs

Grafik.....12
Sound.....12
Spielablauf.....12
Motivation.....12
Preis/Leistung...12

Zum Preis von
9,99 DM

Spitze
Super
Mega

3 Dungeons
3 Monster
3 Waffen

endlich SWORDLORDSORCS

Uli als Krieger,
Sandy Girl als gute Fee,
Matthias als Priester,
Micki als Magier,
Peter als Krieger,
Hja als Blödmann
& Mani als Obermohr

Poster:

Gewinnspiel:
10x Swordlordsorcs

Das eigene ASM-Game!!!

Wow! Da kam echt Begeisterung auf! Besten Dank an Elmar!

Du uns ja gar nicht mehr liest!
Wieso sollen wir diesen Brief
dann überhaupt abdrucken?
Wolltest Du etwa nur ins Feed-
back – und warum schlägst Du
gleich einen derart beleidigenden
Ton an? Findest Du das cool? Bit-
te um Antwort!!

„Armselige Fragen“

Da ich mich glücklich schätzen
kann, einen PC Engine zu besit-
zen, ist die ASM meine einzige
Rettung, weil nur noch dort aus-

führliche Bericht über Spiele zu
erwarten sind. Wie gesagt, seid
Ihr meine einzige Hoffnung,
weil ja wohl nur Ihr die einzigen
seid, an die man sich mit zwei
armseligen Fragen richten kann.
Die Fragen beziehen sich auf die
Spiele „Formation Soccer Hu-
man Cup 90“ und „PC Gengin“.
1. Ist „Formation Soccer Human
Cup 90“ dasselbe Spiel wie „For-
mation Soccer“, oder nicht?
2. Braucht man zu den obenge-
nannten Spielen, „Formation
Soccer Human Cup 90“ und „PC

Gengin“ einen Super Grafx oder
ein CD-ROM?

Tom die Taste

(Anm. d. Red.: 1.) Ja. 2.) Nein.)

„Disksteal & Co.“

Hier ist meine Stellungnahme
zum Leserbrief von A-Man/AC-
TION (richtig, er ist jetzt ein AC-
TION-member). Grundsätzlich
göbe ich ihm aus eigener Erfah-
rung recht, obwohl er die Ange-
legenheit etwas einseitig be-



trachtet... Er ärgert sich über die Anzeigen, in denen vor Diskstealern gewarnt wird, die Inse- rate in die ASM setzten. Diese Anzeigen sind dann meistens von Lamer, die über die Tatsa- che wütend sind, daß niemand auf ihre drei Wochen oder sogar noch ältere Soft geantwortet har. Klar, es ist für sie natürlich rausgeschissenes Geld. Aber- hätten sie es sich nicht manch- mal denken können? Ich kenne A-Man gut und weiß auch, wie- viele Lamer ihn angeschrieben haben. Es ist von den Losern einfach naiv zu glauben, daß sie mit ihrem antiken Stoff bei den großen Crews eine Chance hät- ten. Okay, es hört sich arrogant an, aber die Leute sollten doch in ihren Kreisen bleiben, meine ich. Aus den Anzeigen geht schon viel über den Anbietersta- tus hervor: Entweder „Schickl Liste“, „Habe Test Drive II“ oder „Tausche neue und alte Soft“ (voraussichtlich ein Lamer) oder: „nur 0-5 Tage alt“, „no lists“, „nur Elite“ (augenschein- lich ein Scene-member). Natür- lich gibt es immer wieder Leute, die von jedem Disk einsacken, aber kann das ein Lamer beur- teilen?!

Mein Vorschlag wäre ein Kom- promiß: Immer (!) die Anzeige genau durchforsten (such, such...) und wenn möglich die Leute, ggf. über Auskunft anzu- rufen und die Sache klar zu ma- chen. Außerdem müßten die Anbieter ihr Anliegen genau spezifizieren, um gleich zu zei- gen, wo die Wurst gewachsen ist. Diese Vorschläge sind nicht das Evangelium und Einzelfälle gibt es immer wieder, aber vielleicht hilft es doch... Letztendlich ist zu sagen, daß es unmöglich für einen Lamer ist, durch Anschrei- ben eines Megawappers sofort in die Scene zu kommen. Der „Standesunterschied“ wird durch so'n Anschreiben nicht sofort überwunden. Also, Schu- ster, bleib' bei Deinem Leisten! (Lamer, bleib' bei Deinen Lis- ten...)

„Konsolen in Schutzhaft?“

Wenn ich mir Eure Zeitung so durchlese, dann finde ich sie doch ganz gut. Doch was dar? Da beschwerten sich doch einige Leuten über Konsolen! Ich besitze selber keine dieser Spiel- teile, doch finde ich, man sollte

sie mal in Schutz nehmen. Was haben diese Deppen (ich habe nichts gesagt!) überhaupt dage- gen? Wenn man keine Konsole hat, kann man die Seiten doch überblättern, oder? Wenn z. B. dieser Lom (10/90) keine Tests über seinen Computer mehr fin- den würde, dann spannt der ganz schön bißl rein (in die ASM)! (...) Last Killer Knight

„Zweijahres-Resümee“

September 1988:

Ich, (damats) 15, besitze seit ei- nigen Monaten (genau 13) einen C 128D. Eines wunderschönen Herbsttages sehe ich in einer Trafik (Anm. d. Red.: einem La- den) die ASM 9/88. Weit ich von ihr schon viel gehört habe, und weit ein Biondschopf darauf mit Feuerbällen um sich wirft, greife ich zu. Meine Begeisterung ist dermaßen groß (sovielle bunte Bilde!), daß ich mir sogleich ein Abonnement bestelle.

März 1989:

Das vorher schon etwas wirre In- haltsverzeichnis verschwimmt zu einem unübersichtlichen Brei.

April 1989:

Die Konvertierungsseiten wer- den deutlich verbessert! Die Space Rat verdrängt Donald Bug. Eine Aufwertung!

August 1990:

Ich, inzwischen 17, überlege mir ernsthaft, das ASM abzubestel- len, tue es aber doch nicht. Und das war gut, denn:

Oktober 1990:

Eine revolutionäre Erneue- rungswelle erfaßt die ASM:

1. Das beste Inhaltsverzeichnis, das Ihr je hattet (Jubel!)
2. Programmspezifische Icons vor jedem Spieltest (Gute Idee!)
3. Fast jeder Brief im Feedback wird von Euch „angemerkt“ (So soll es sein!)

4. Die Konvertierungen und Testberichte bleiben sehr gut. Gratulationen an Herrn Klei- mann und seine Crew.

(...) Wolfgang Tucek

(Anm. d. Red.: Keine Anm. d. Red.! Wozu auch? Wir wünschen eine ruhige Nacht!)

Weiter geht
es auf der
Seite 22!

Joysoft

Inh. Gabriele Haszmann

Laut ASM seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus!!!

HORROR-AUSGRABUNGEN

Irgendwo: Einen schreckli- chen Fund machte vor kurzem ein Computerbesit- zer bei seinem Software- Händler.

Im Keller land I. Jones gleich ha- fenweise Karteileichen, Zettel mit nicht ausgelieferten Bestellungen

und vergessenen Aufträgen. „Ich war entsetzt“, verrät der Compu- terbesitzer, „wie gleichgültig grausam Menschen doch sein können.“ Seit dieser Erfahrung geht er auf Nummer Sicher: Nun ist er Kunde bei Joysoft, die ein ausgeklügeltes, blitzschnelles Versandsystem besitzen und wo nichts verloren geht.



HAUS UND HOF VERSPIELT

Irgendwo: Die einstmalige stolze Computerbesitzerin E. Einfall kann seit einigen Tagen ihrem Freundeskreis nicht mehr unter die Augen treten: Sie mußte ihren Computer versetzen.

Anfangen hatte alles ganz harmlos mit einigen Bestellungen von günstigen Angeboten. Doch dann kam die Ernüchterung. „Die Preise waren wirklich o.k., aber die Versandkosten!“, jammert Fräulein Einfall. „Ich dachte, die Versandkosten betrügen höchstens 6,- DM, wie ich es von Joysoft kenne. Und ab 140,- DM Rechnungswert brauche ich da gar keine Versandkosten zahlen!“ Doch nicht nur das - ein Programm war defekt und durch die schlampig bearbeitete Reklamation wurde es für die Kundin nochmals teurer. „Jaja, Computern ist ein teures Hobby, wenn man an die falschen Leute gerät“, gesteht sie jetzt.



Irrtum und Preisänderungen vorbe- halten. Mit Sternchen (*) gekenn- zeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (!) = deutsche Anleitung)
Bestellannahme rund um die Uhr
Wir liefern per Nachnahme, Eilpost- Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Titel	Amiga	Atari ST	MS-DOS
A 10 Tank Killer ..	84,90
Bargames	64,90
Captive	64,90	64,90	...
Chessimulator	64,90	64,90	74,90
Europ. S. Soccer ..	64,90	64,90	...
Great Courts 2' ..	69,90	69,90	69,90
Indy 500	69,90	69,90	...
Leitrix	64,90	64,90	64,90
Light Corridor	64,90	64,90	...
Loopz	59,90	59,90	74,90
Lotus Turbo Esprit	64,90
Monkey Island	69,90
Monkey Island 2' ..	79,90	79,90	79,90
M.U.D.S.	69,90	69,90	...
Nitro	59,90
Paradroid 90	64,90	64,90	...
Ports of Call	69,90	...	89,90
Power Pack	69,90	69,90	...
(enthält Bloodwych, TV Sports Football, Lombard Rally, Xenon II)			
Sim Earth	99,00
Stormvolk	79,90
Supremacy	79,90	79,90	89,90
Team Yankee	74,90
Their Finest Hour	74,90	74,90	...
Transworld	74,90	74,90	79,90
Wild West World ..	89,90

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

„Alles anders – Ausrutscher?“

Mit diesem Brief übe ich Kritik. Voller Erwartungen, was sie nun neues schreiben würden, kaufte ich mir die ASM Oktober 1990. Schon am Titelblatt sah ich, daß sich etwas geändert hatte. Trotzdem blätterte ich weiter und mußte feststellen, daß ich eine Zeitschrift gekauft hatte, von der nur das Titelblatt an die ASM erinnerte. Da ich besonders die Adventure Corner lese, war ich geschockt, als ich sah, daß die Adventures kreuz und quer im Heft verteilt waren. Schrecklich. Und dann erst die Konvertierung! Wie soll man da durchschauen können? Ja und dann noch draufstehen haben: „Wir sind die Nr. 1“. Die ASM wie sie sonst war ganz bestimmt. Aber was hier vor mir lag (ASM Oktober 1990) war bloß ein alberner Verschnitt einer der besten Computerzeitschriften, die ich je gelesen habe (ein Lob am Rande). Wenn Sie so weitermachen werden, so vermute ich, werden noch mehr Leser die „ASM“ nicht mehr kaufen (auch ich). Ich müßte auf eine andere Computerzeitschrift ausweichen, was mir sehr mißfallen würde. Ich würde auch keinem empfehlen, sich die ASM, so wie sie jetzt ist, zu kaufen. Somit hoffe ich, daß die Oktober-Ausgabe nur ein Ausrutscher gewesen ist.

Erik Heeren

(Anm. d. Red.: Sorry, aber das kannst Du wischen. Der wirklich stark überwiegende Teil der Leserschaft hat die neue ASM mit offenen Armen empfangen – bis auf ein paar kleine Schnitzer, die aber mit dieser Ausgabe eigentlich auch behoben sein müßten. Die „Nr. 1“ auf der Titelseite verdanken wir unserem Boss (nicht Manfred!), der diese glorreiche Idee hatte.)

„Erstaunliche Antworten“

Ich habe gerade das „Feedback“ der ASM-Ausgabe 10/90 durchgelesen. Dabei habe ich Erstaunliches festgestellt:

Sie empfehlen in ihrer Anmerkung einem Herrn Diener, der ein Computerspiel zu Thema „Lightcycling“ sucht, das Spiel „Atron 5000“. Da ich nun aber ASM seit Oktober '87 lese (und heutzutage gerade mein dreijähriges ASM-Jubiläum feiere!), erinnerte ich mich doch vage an

den „Flop des Monats“ im August 1988, der da hieß: „Atron 5000“ von Softgang!

Kaum zu glauben, aber wahr. Herr Diener fragt, welches dieser „Tron“-Spiele die beste Grafik und den besten Sound besitzt. Damals verpaßten sie „Atron 5000“ die Grafiknote 6 und dem Sound die Note 2. Nachdem nun aber schon mehr als zwei Jahre ins Land gezogen sind, dürfte die Grafik heute wohl kaum mehr als eine 4 verdienen, die Soundnote wäre wohl auf den Nullpunkt abgerutscht. Demnach weiß ich beim besten Willen nicht, wie sie dem armen „Tron-Fan“ Herrn Diener dieses schlechte und veraltete Spiel „empfehlen“ können. Herr Diener, falls Sie sich dieses Spiel noch nicht zugelegt haben, ich rate Ihnen davon ab! Wenn Sie ein Spiel nicht kaufen, das schon anno '88 der „Flop des Monats“ war, gebt davon auch die Welt nicht unter. Sie würde noch eher davon untergehen, wenn die ASM plötzlich Geschmackverirrungen bekäme. Oder wurde der Aktuelle Software-Markt etwa von Rainbow Arts, nachdem diese den schlechten Testbericht '88 gelesen hatten, zu lebenslangem „Atron-500-Loben“ verklagt? Sollte dies der Fall sein, sage ich nur noch: „Then farewell heat, and welcome frost!“

Kai Kanter

(Anm. d. Red.: So, in dieser Sache möchte ich jetzt aber Klarheit haben! Es gibt zwar mit Sicherheit Leute, die mir das Nachfolgende nicht glauben werden, aber so ist nun einmal das Leben. 1.) Nicht ich, der ich normalerweise die Antworten im Feedback verzapfe, habe die betreffende Empfehlung gegeben, da ich derzeit im fernsten London meinen Urlaub genosse. 2.) Atron, so schlecht es auch sein mag, ist so ziemlich das einzige Lightcycle-Spiel für den Amiga, das es offiziell zu kaufen gibt – empfehlen würde ich es auch nicht, aber in der Not frißt der Teufel bekanntlich Links-Abbiegen-Schilder. Andere Sache: Glaubst Du etwa, daß hier jemand die Bildung hat, Shakespeare zu erkennen und Dir drauf zu antworten? Ich sage nur „Let us go in, and charge us there upon intergatories, and we will answer all things faithfully.“ In diesem Sinne wünsche ich ein frohes Weihnachtsfest!)

„Gratulation in Mitteldeutschland“

Erstmal meine Gratulation zu Eurer neusten Ausgabe. Endlich warsie mal wieder ihr Geld wert. Doch könntet Ihr nicht für die miesen Programme noch weniger Platz verbrauchen (1/4 Seite) und den frei gewordenen Raum für mehr längere Tests von Hits nutzen. Auch mußte ich feststellen, daß Eure Poster immer schlechter werden, und macht doch wieder mal 'ne Special so in der Art wie die, wo so 'n Kreuzritter drauf war (in Zeitungsform).

Nun mal zum Feedback:

Was habt Ihr denn in ASM 10/90 S.19 mit „Mitteldeutschland“ gemeint?!

Doch jetzt zum eigentlichen Anliegen meines Briefes, diesem ETL aus ASM 10/90 S.21. Meint er doch dreist, er wolle am liebsten das halbe Heft voller Konsolentests haben, da kann ich ihm nur raten die ASM ganz schnell zu vergessen. Schließlich kaufe ich mir auch keine Werke von Schiller oder Goethe, um dann in die Bücherei zu rennen und zu meckern, daß da ja gar keine Comics drin seien. (kapiert!?) Auch verstehe ich ihn nicht, wenn er sagt, daß sein Mega-Drive kein „Telespiel“ sei(?). Ist es denn eine Waschmaschine oder so was? ...

Daal & Schmatt

(Anm. d. Red.: Was will man da sagen? Die Wünsche und Geschmacke sind unendlich verschieden. 'Mitteldeutschland' ist – vertikal gesehen – Ex-Ostdeutschland, weil der 'Ex'-Westen am 'hinken' Rand ja kaum was ausmacht.)

„Hoffnungslos“

Ich höre es schon wieder... „Da hat irgend so ein Penner wieder das durchgekaute Thema „Raubkopien“ aufgegriffen. Aber was ist denn los? Gut, das Thema wurde schon x-mal angesprochen, aber ist es nicht interessanter als so manches andere stumpfe Gelabere? Ich mußte leider immer wieder feststellen, daß zu viele seltsame Meinungen geschrieben werden.

(...) Ich muß erstmal allen Raubkopierern, Crackern, Spreadern, Modem-Tradern und Swappern zustimmen. Ich kenn die EK-Preise von den meisten Spielen

und sehe, wieviel die Software-Firmen an einem miserablen Spiel verdienen. Andererseits weiß ich ebensogut, wie lange einige Programmierer für solche Programme brauchen.

Die Idee, das Raubkopieren an der Wurzel zu bekämpfen ist gut. Sogar sehr gut!!! Doch leider halte ich es für unmöglich. Die illegalen Kopien werden ja oft schon im Kopierwerk selbst angefertigt. Und für diese Leute ist dies fast schon ihre Hauptgeldeinnahmestelle.

Man glaubt ja wohl nicht, daß diese Leute ein großes Risiko eingehen und sich erwischt lassen. Die These mit dem Taschengeld ist auch ein bißchen veraltet. Wenn jemand über mittelmäßige Spiele ablästert, dann muß er sie ja nicht kaufen. Es gibt genug Softwareläden, die auch ältere Sonderangebote verkaufen. Und dort sind sehr oft gute Spiele bei. Und es kommt bei Euch doch angeblich auf die Klasse des Spiels an und nicht auf die Neuigkeit, oder??? (...)

Arno Nym

(Anm. d. Red.: Das mit der 'Wurzel', so bemerkte ich nach kurzem Überlegen, könnte auch noch auf eine andere Art verstanden werden, und zwar auf die, daß man die Gründe für das übermäßige Kopieren abschafft.)

„Ai spihk inglisich wäll...“

Nun ist es endlich so weit: Nach sieben (oder waren es neun?) Jahren treuer ...- naja, Du weißt schon, oder?! – Jedenfalls schreiben wir Dir heute. Zunächst einmal möchten wir zum Brief von A-MAN OF TROPIC (Bee Ay?) Stellung nehmen. Leider Gottes gehören wir nicht zu einer „großen, coolen Gruppe“ (Ay-Team, Trio mit vier Fäusteln, etc.), haben aber auch beste Kontakte...oh, sorry! „connections“, über die wir Software (also „Stuff“) beziehen.

Mensch, Bee Ay (?), denk doch mal nach! Wenn man ein Inserat aufgibt, um Software zu tauschen („swappen“), kann das eigentlich nur zwei Gründe haben: Man möchte entweder an aktuelle Software kommen (hat diese also noch nicht) oder man hat sie, aber weder Leerdisketten noch Geld, niwoahr?! Im ersten Falle wäirst Du selbst ein „Lamefrosch“ (also ein Schnall-



nix, ein „Loser“). Da Du diese Möglichkeit aber ehrlicherweise ausschließt und auch sonst keinen (irrationalen) Grund angibst, warum Du eigentlich „swappst“, kann man daraus nur schließen, daß Dir die Leerdisketten, also „Disks“, ausgegangen sind. Das würde auch erklären, warum Du das Geld, das man Dir zugeschickt hat, nicht für die Zurücksendung der Disketten verwendest.

Wir möchten Dich um die Beantwortung folgender Fragen bitten:

1. Warum „swappst“ Du?
2. Zu welcher „großen, coolen Gruppe“ gehörst Du eigentlich und ist sie Deiner Meinung?
3. Wissen Deine Eltern eigentlich, daß Du ein gestörtes Verhältnis zu fremdem Eigentum hast?
4. Heute schon gewappst? O.K., jetzt noch mal zu Dir, Uli! Mußt Du beim Bewerbungsgespräch die affenstarken Pupillenscheren eigentlich absetzen? C u 18ter,

Flippje & Flappje

(Anm. d. Red.: Welches Bewerbungsgespräch?)

„Horus porcus et filius in spiritii...“

Obwohl das Thema eigentlich durch sein sollte, muß ich doch noch meinen Senf zu Andrés Brief geben. Ich habe schon mal zu diesem Thema geschrieben, trotz nachfolgender Behauptungen babe ich die Bibel sehr wohl verstanden. Mein Wissen um sie geht sogar so weit, daß ich Gläubige in arge Bedrängnis bringen kann; Andrés Wissen hingegen ist deutlich größer, bewunderungswürdig, nur leider ist er nicht in der Lage, „2+2 zu addieren“.

Die Magieformel, die wohl jeder kennt, ist „Hokuspokus“, sie leitet sich aus dem Unverständnis der einfachen Bevölkerung im Mittelalter für den Zauber der Priester ab, den diese beim Abendmahl vollführen. „Hoc est meus corpus ...“, heißt es da in Lateinisch: „Dies ist mein Leib ...“.

Ist es denn nicht auch Magie, was Jesus anwandte? „Nein, es sind Zeichen Gottes!“ ist die Antwort, die man erhält. Dabei kommen mir die Anhänger verschiedener Glaubensrichtungen wie kleine Kinder vor: „Meine Magie ist göttliches Wirken, deine ist böse Magie!“ – „Nein, umgekehrt!“ – „Nein, ich babe es zuerst gesagt!“ etc. Was tut denn der Christliche Glaube anderes, als nach Omen Ausschau zu halten (Ankunft des Satans, Wiederkehr Jesu) und mit Toten zu reden (Gebete an Maria & Heilige – wenn die nicht tot sind, warum dann die anderen?).

Kommen wir aber nun zum Haupt(-aneck-)punkt: Wahrsagen!

Sagte Jesus Petrus nicht wahr, daß er ihn bevor der Hahn kräht dreimal verleugnen wird? Ach ja, ich vergaß, Jesus prophezeite Petrus, ...; man gebe dem Kind einen anderen Namen und schon dürfen es die Guten.

Aber immerhin habe ich herausgefunden wie man echte Propheten von falschen unterscheidet (5. Moses Kap. 18, 22): Wenn ihre Worte in Erfüllung gehen, dann waren ihre Worte von Gott eingegeben; also ist jeder Wahrsager, wenn er richtig rät, ein Prophet, also gibt es kein Wahrsagen, nur Prophezeien oder Spinnen.

Das brachte mich zu der Erkenntnis, daß Johannes (der mit den Offenbarungen) ein falscher Prophet ist, sagte er doch 1000

Jahre nach Babylons Untergang Gottes Himmelreich auf Erden (wahrscheinlich ohne Computerspiele) voraus, da Babylon seit 2000 Jahren nicht mehr existiert, bat die ASM wohl doch noch eine rosige Zukunft vor sich, oder es könnte jeden Augenblick vorbei sein (hoffen wir ersteres!).

Ich soll das nicht so genau nehmen? Aber warum dann alles andere aus dem Buch, das Menschen geschrieben haben – oder weiß Gott auch nicht so genau, wie alles ablief, so daß er 2 verschiedene Weihnachtsgeschichten (Lukas Kap. 2; Matthäus Kap. 1. 18) „inspiriert“ hat?

Aber in einem gebe ich André und dem Papst recht: In einer Welt, in der der Papst in überfüllten Dritte-Welt-Ländern die Benutzung von Verhütungsmitteln verbietet, ebenso die Benutzung von Kondomen in Aids-belasteten Familien, in solch einer Welt ist der Anti-Christ am „werken“ – jeden Tag im Vatikan und an ähnlichen Orten.

Ein unnützer Brief und dann auch noch zu spät.

Ach ja, es gibt da noch einen anderen Daniel, vielleicht gesellt sich zu uns, und zur vollkommenen Verwirrung noch ein Dritter und ein Vierter.

Daniel

(Anm. d. Red.: Ok, und damit wollen wir dieses Thema auch so allmählich wieder in die Versenkung schieben...)

„Oratora et labora?“

Ich schreibe Euch, weil ich Euch einiges zu sagen habe (ja, ich!) Also:

1. Herzlichen Glückstrumpf zum neuen Outfit der ASM (!).
2. Das neue Inhaltsverzeichnis ist auch gelungen (Jubil!).
3. Die Piktogramme sehen eben-

falls recht nett aus (besser als die alten (Joke!)).

4. Bitte schreibt die Spielnamen im Secret Service wieder fett! Mit der neuen Schriftart (ORATOR) hat man keinen Überblick mehr (Häh?) und übersieht einige Tips (Groll!).

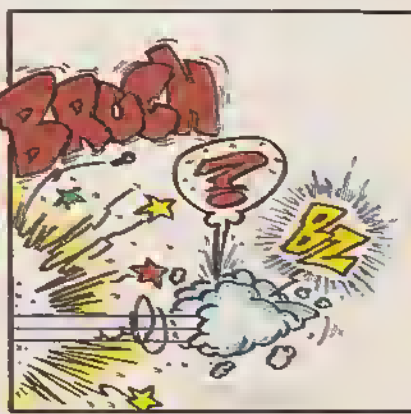
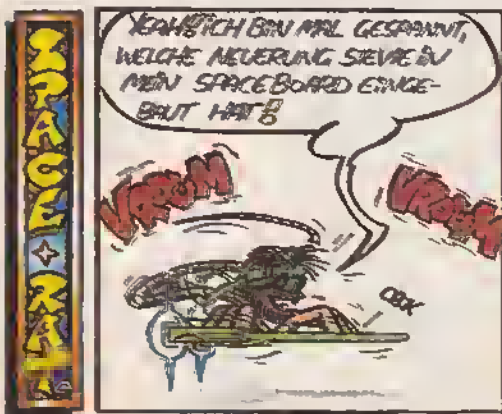
5. Warum verschickt Ihr die ASM (Abo) immer so spät? Ich finde es gemein, wenn es die ASM am Kiosk gegenüber (!) schon zu kaufen gibt, ich aber noch ein paar Tage warten muß, bis sie endlich bei mir eintrudelt (Grumbel!). Die letzte (10/90) kam erst am Dienstag (02.10) bei mir an (Gruff!). Da lob' ich mir die Pünktlichkeit der Vis Ludus (Grins).

6. Achtung! An ALLE Feedback-Leser und Briefe-Schreiber: Ich babe es satt, immer Euer Geschwafel über die alten, ausgefallenen, langweiligen Themen wie z.B. Raubkopierer (viel zu teure Spiele!) oder ST gegen AMIGA (...) zu lesen. Es wäre doch viel besser, wenn man über interessantere Themen wie z.B. UFOs schreiben würde (YE-AHHH!!!). Na, wie wär's denn damit? (!!!)

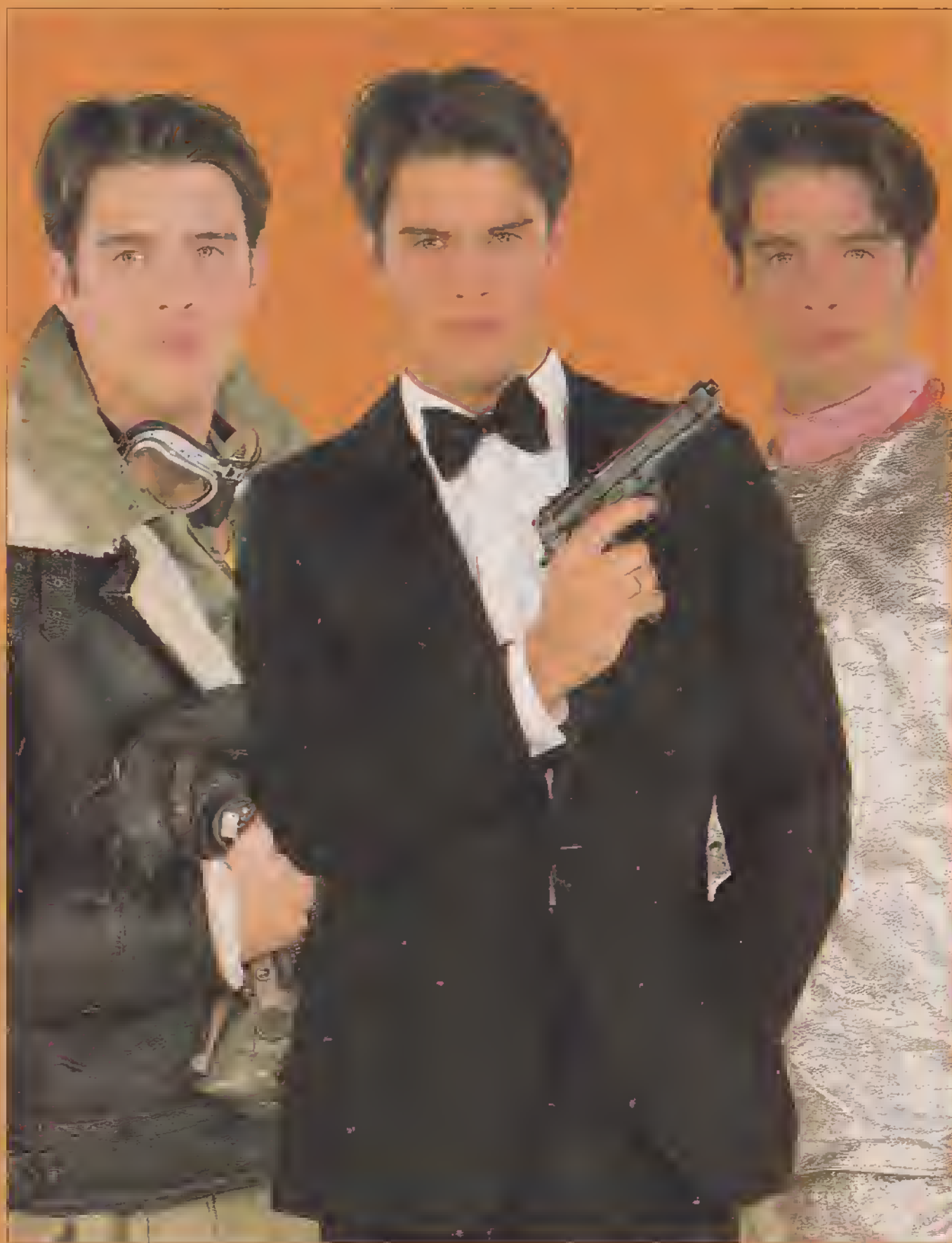
(...) (Verzeiht, daß ich Euch geschrieben habe, aber ich wollte halt auch mal meinen Ketchup dazugeben...) Big Chief

(Anm. d. Red.: Zu 5.) Siehe 'Die Post-Story' in dieser Ausgabe! 6.) UFOs wären schon eine grelle Sache; wie wär's dazu noch mit Kleintierzucht, Algorithmik und Tiefseetauchen?)

Weiter geht's auf der nächsten Seite!



Das Größte Problem mit unserem Leben



ist, daß wir es nur einmal Leben können.

Nur ein Leben zum Sammeln von Erfahrungen, nur ein Leben für Spaß.

Uns scheint das ein bißchen hart.

Als eines der führenden Unternehmen für Simulationssoftware versucht Microprose, den menschlichen Horizont zu erweitern. Und zu Weihnachten geben wir Ihnen dieses Jahr daher drei Leben. Drei atemberaubende Erfahrungen. Dreimal Riesenspaß.

VERGANGENHEIT

Wir schreiben das Jahr 1914, und Sie sind ein britisches, amerikanisches oder französisches Fliegerass im I. Weltkrieg. Sie versuchen, die Piloten der Achsenmächte in haarsträubenden Luftkämpfen zu besiegen und Zeppeline abzuschießen, bevor sie den Kanal überqueren können. "Knights of the Sky" berücksichtigt alle historischen Fakten und stellt Ihnen im späteren Verlauf des Krieges bis zum Jahre 1918 ausgereifere und leistungsstärkere Flugzeuge zur Verfügung; und Sie fliegen mit Karte und Kompaß, genau wie die echten Luftkämpfer vor 75 Jahren. Sie können sogar gegen die besten deutschen Fliegerasse antreten, wie z.B. Oswald Boelcke, Max Immelmann und sogar den berühmten "Roten Baron", Baron von Richthofen. "Knights of the Sky" setzt das vielgerühmte 3D-Grafiksystem von Microprose ein, mit neuen Verbesserungen und Verfeinerungen, und transportiert die Technik der Flugsimulation in ein neues Zeitalter. Das zunächst für MS-DOS erhältliche Spiel wird in Kürze auch in Versionen für den Atari ST und den Commodore Amiga vorliegen.

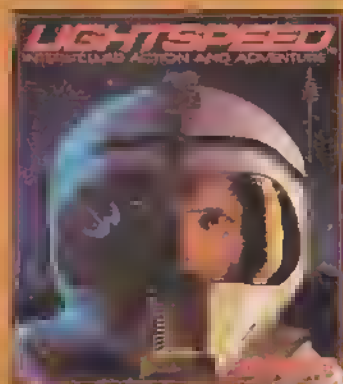
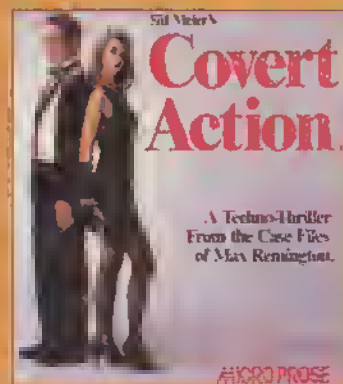
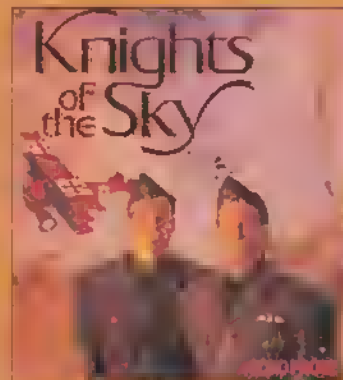
THE PRESENT GEGENWART

Die 90er Jahre sind das Jahrzehnt der internationalen Verbrechersyndikate, des Terrorismus und der Spionage - und Sie sind der geheime Superspion, der in Microproses neuem Techno-Thriller "Covert Action" durch die Welt reisen muß, um diese Gegner zu bekämpfen. Mit Hilfe der neuesten elektronischen Abhörgeräte, High-Tech-Informationsquellen und der guten alten Spürnase müssen sie die Anführer ausfindig machen und zur Strecke bringen. Dabei werden Sie zum Experten im Anzapfen von Telefonleitungen, dem Entschlüsseln von Informationen mit Hilfe der raffiniertesten Kodeentschlüsselungsprogramme und der Überwachung von Verdachtspersonen. Und wenn Ihr technologisches Know-how, Ihre Schlanheit und Ihr Glück Sie einmal im Stich lassen, können sie immer noch auf die modernsten Waffen wie z.B. CS-Gas, Stun-Granaten und kompakte Maschinenpistolen zurückgreifen. In Europa, dem Nahen Osten und in Zentralamerika müssen Sie in jeweils 16 Städten nach dem Rechten sehen und sich einen Durchblick durch die Bündnisse zwischen verschiedenen Terroristengruppen, bekannten politischen Aktivisten und ausländischen Spionen verschaffen, alles im Rahmen von "Covert Action". Erhältlich für MS-DOS-kompatible Computer.

ZUKUNFT

Gegen Ende des 21. Jahrhunderts. Die Erde eine ökologische Wüste. Nukleare Katastrophen, Klimaveränderungen, die Ausrottung von Tier- und Pflanzenarten haben alle ihren Preis gefordert. Die Menschheit muß ihren Heimatplaneten verlassen, um der Erde die Zeit zu geben, sich von den Verheerungen vergangener Zivilisationen zu erholen. Die Menschen haben die Erde in riesigen Rannitransportern verlassen. Sie sind der Pilot eines Großkampfschiffs der Trailblazer-Serie und fliegen den Hauptschiffen voraus, um einen Sternhaufen für die Kolonisierung vorzubereiten. Sie müssen einen Planeten finden, der für die menschliche Besiedelung geeignet ist, und die Rohstoffe beschaffen, die eine junge Kolonie zum Überleben braucht. Diese Rohstoffe müssen Sie auf herrenlosen Planeten schürfen oder durch interplanetarischen Handel mit freundlichen außerirdischen Rassen beschaffen. Sie müssen den Sternhaufen so sicher wie möglich für die Kolonisten machen, indem Sie Freundschaften schließen und Feinde ansmerzen. Mit unglaublicher Geschwindigkeit fliegen Sie durch das All, und die vielen unbekannten Lebensformen, denen Sie begegnen, betrachten natürlich Sie als einen "Außerirdischen". "Lightspeed" ist die erste Weltraumsimulation von Microprose und wird neue Maßstäbe für Simulationen in diesem Genre setzen.

Spezielle Musikkompositionen und die modernsten 3D-Lichtquellengrafiken stellen die atemberaubende technische Kulisse für Ihre Reise dar, während deren Sie durch Kämpfe, Handel und Diplomatie Ihr Ziel erreichen müssen, einen neuen Planeten für die Menschheit zu finden. "Lightspeed" wird zunächst für MS-DOS-kompatible Rechner erhältlich sein.



Microprose läßt Welten lebendig werden.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Drei atemberaubende Abenteuer. Dreimal Riesenspaß.

„Shizos, Sharks, Lamer & Loser“

(...) Ich möchte jetzt mal einen Rundumschlag landen und zwar gegen alle Schizos, Sharks, Lamer, Loser und sonstigen Freaks im Feedback.

1. Arme Schüler - Dummes Ge- rede, war auch einer, bin jetzt ar- mer Student, aber seit ich den Amiga habe (2 Monate) konnte ich mir 14 Originalgames lei- sten. Tip an arme Schüler: Schau in den Wühltischen der Kaufhäuser nach, kauft Used- ware (vorher testen) und/oder macht einen kleinen Aushilfs- job. Und wem das immer noch nicht paßt, der sollte das Maul halten und selber programmie- ren.

2. Rauhkopien - Leidiges The- ma, muß aber sein. Die meisten Swapper kopieren nicht zum Fi- genhedarf, sondern nur um zu protzen, wie z.B. ACROPOLE, dieser Loser, der nie lernt. Schlimmer noch, es gibt sogar ganz „gewitzte“, die verlangen für eine Rauhkopie Geld, so von 2-10 DM. Betrugerei, Geldma- cherei, das sind in meinen Au- gen Schweine (sorry, Gefühls- ausbruch), denen gönne ich es aufzuliegen. Wozu überhaupt Rauhkopien? Ich hab' keine. Mir kommt auch keine ins Haus. An meinen Computer lasse ich nur Originale und PD (Ähnlichkeit mit einem Werbespruch ist rein zufällig).

3. Okkultismus - No comment! Doch einer - absoluter Quatsch.

4. A-MAN OF TROPIC - Danke liebe, liebe Red., daß Ihr mir auf diesen (hoffentlich) Witz die Chance gebt, einen Kommentar zu geben. Nun, A-MAN, dieser Lamer, der Dir Disks mit Uralt- Stuff, Geld, etc. geschickt hat, ist fürwahr ein Loser. Der Arme ist nämlich, wie du selbst bestätigst hast, Disks und Geld los. Und

warum? Weil er dir alte Sachen geschickt hat. Recht zweifelhafte Erziehungsmethode. Ich möch- te eines klarstellen, ich bin kein solcher Lamer, der Dich kriti- siert. Ich handle nicht mit Raub- kopien und schon gar nicht mit kriminellen Subjekten wie Dir, da Du nämlich Raubkopien ver- kaufst und dazu einen „Lamer“ um sein Geld hetzen hast. Ich find einfach Deine Einstellung zum Kotzen. Du bist hier der La- mer und ein Loser dazu. (...)

5. ASM - Auch hierzu einen comment, aber keinen Schlag, denn ich find' die ASM (...)

Einzigster Kritikpunkt: Kleinan- zeigen, da schwirrt zuviel Müll rum (arme Schüler, Lamer, etc.). Konsolen - drinheiben. Ist auch für einen Nichtkonsolenbesitzer interessant. Die ASM-Red. - Seit den Fotos aus ASM 10/90 bin ich verliebt (grins). Warum vermißt Ihr Martina, Ihr habt doch Sandra. Sandra, Deine tol- len Augen werden nur noch durch Mannis glasige Glub- scherln übertroffen. Macht weiter so, keep the stan- dard high, ein treuer (!) Leser und Compi-Freak.

Markus „Lord Luxor“ Haupt

(Aum. d. Red.: Und ich dachte schon, ich bekomme einen Antrag. Das mit Sandra müßt Ihr nun wirklich nicht übertreiben.)

„Wundersame Wandlungen“

Irgendwie habe ich in der letzten Zeit eine wundersame Wan- dung hinter mir. Fs geht um ei- nen Umstieg vom Amiga auf die Konsole; in meinem Fall das Mega-Drive. Als ich zum ersten Mal das Mega-Drive sah, wurde mir sofort klar, daß das die Zu- kunft ist. Ich richte diesen Brief nicht nur an alle Leser, sondern

auch an sämtliche Softwarefir- men, welche sich mit dem Ami- ga beschäftigen!!!

Kurz gesagt: Ich habe meinen Amiga verkauft (mit sämtlichen Rauhkopien/Originalen etc.) und habe mir eine Konsole ge- kauft. Der Grund ist der: Auf dem Amiga wird täglich so viel Schrott programmiert, daß ich schon seit 1/2 Jahr kein Pro- gramm mehr gefunden habe, welches mich interessiert. Auf dem Mega-Drive kann ich mir fast jede Cartridge zulegen, oh- ne Bedenken zu haben, Mist ge- kauft zu haben. Ich weiß zwar nicht woran das liegen könnte, daß die Mega-Drive-Spiele alle Arcade-Qualität haben, aber ich glaube, die Japaner sind sich ih- rer Aufgabe besser bewußt als alle anderen. Zwar muß ich pro Spiel ca 80-120 SFr. hinlegen, doch das ist allemal besser als 20 Fr. für 10 Rauhkopien voll mit Schrott! Rauhkopien ade, welco- me Original-Soft! Bei uns ist zwar das Software-Schutz-Ge- setz noch nicht in Kraft, aber trotzdem!

Ich kann nur alle qualitätsbe- wußten Spieler auffordern, sich das einmal zu überlegen! (...)

Sascha Böhme

„Allgemeines Interesse?“

Ich habe ein Problem von sicher- lich allgemeinem Interesse:

Ich habe mir vor einigen Tagen „Quarth“ für den „Game Boy“ gekauft, mußte allerdings mit Schrecken feststellen, daß die Anleitung vollständig in Japa- nisch verfaßt war. So weiß ich nun leider wenig über den „tie- fen Sinn“ des Spiels, noch weni- ger weiß ich allerdings über die versprochenen Extras!

Wie wär's, wenn Ihr mal ein paar Tips oder gar eine „Kurzanlei- tung“ ahdruckt?

Ansonsten das obligate (...).

Gerrit Schäfflein

(Aum. d. Red.: Na schön, aber das wird hier nicht einreisen. Es geht darum, mir seinem Ballermann die von oben kommenden Gebilde zu Rechtecken zu vervollständigen. Simpel, nicht?)

„I'm sorry, I made a ...“

Das ist nun schon das zweite Mal, daß ich einen schrecklichen Fehler begehe (in der Hoffnung keinen schrecklichen Fehler zu begehen), denn als ich das erste Mal in der Hoffnung keinen schrecklichen Fehler zu bege- hen, (...) (Zlorfik!). 80 Pfennig + Briefpapier + Briefumschlag wa- ren im ... (je nach Bildungsgrad bitte einsetzen).

Also nun zum Grund meines Briefes (...). Es geht wieder um (...) Rauhkopien (Würg!!!). Aber was ich dazu zu sagen hab', is' gar nicht so langweilig (...), aber ich werd's trotzdem kurz fassen. Also, neulich war ich in einem Kaufhaus, dessen Namen ich hier nicht nennen will (...). Also, ich war da nun und wollte mir ein Spiel kaufen, das die natür- lich nicht hatten (Safeladen!). Na, jedenfalls stand da ein wun- derschöner Amiga 500, etwas versteckt in einer Ecke, daneben war ein kleiner Stapel Disketten. Und da mich dieser überaus freundliche Computer auffor- derte, eine solche in das Lauf- werk einzuführen, schob ich ei- ne der 3 1/2er in die Floppy. Nach einigen Sekunden er- schien ein wunderschönes In- tro: „Interceptor, cracked by...“. Rauhkopien in einer Computer- abteilung, wunderbar!!! Und ge- nau dort hat sich ein Freund von mir das Spiel Legend of Faerg- hail gekauft, das aber auf seinem Amiga nicht funktioniert hat. Also zurück und das Game um-



tauschen. Nachdem er es einem der total unqualifizierten Verkäufer gab, fragte selbiger:

„Wo ist die Originalverpackung?“

„Das ist die Originalverpackung!“

„Ist es eben nicht, wo ist die Klarsichtfolie?“

„Was wollen Sie mit der Klarsichtfolie?“

„Da klebt das Etikett mit dem Preis drauf.“

„Hab' ich weggeschmissen.“

„Tut mir leid, dann mußte Dein Spiel behalten.“

Ist das normal, daß die Leute beim Umtausch die Klarsichtfolie verlangen, in die die Verpackungen eingeschweißt sind???

Das ist doch Quatsch, welcher halbwegs intelligente Mensch hebt denn diesen Müll auf???

Ach ja, nochmal zurück zu den Raubkopien in besagtem Kaufhaus. Die Verkäufer merken es noch nicht mal, wenn jemand sein X-COPY mitbringt, und sich ein paar von den Disketten, die da rumliegen kopiert. Ihr könnt ja mal diesen Gravenreuth anschreiben, was der dazu meint...

Ach ja, wo wir schon beim The-

ma Copyright sind, wenn ich zu Hause ein Spiel create und es dann per Anzeige in eurer Zeitschrift verkaufe, habe ich dann das Copyright? Macht der Käufer des Games sich strafbar, wenn er es weiterkopiert? Oder wie? Oder was? und... überhaupt...

Jetzt mal was anderes: Eure neue Benutzeroberfläche ist (...). Da soll mal einer sagen, Manni wäre häßlich. Die anderen sind auch nicht schöner. Am besten sieht jedenfalls der Hund aus (...). Torsten Oppermann scheint bei euch sehr zufrieden zu sein, so wie der guckt auf dem Bild...

(...) Es gibt die ASM ja auch in England, soweit ich weiß, da ist sie bestimmt nicht von Tronic-Verlag, oder doch? Wird die deutsche ins englische übersetzt, oder haben die beiden Zeitschriften außer dem Namen nichts gemeinsam? Und was ist mit dem Titelbild und den einzelnen Tests, könnte es sein, daß die eine ASM ein Spiel als Hit kürt, und die andere selbiges zum Flop erklärt? (...) Das will

ich auch wissen. Aber ein bißchen ausführlicher, wenn ich bitten darf! So, jetzt reicht's mit der Schreiberei. In der Hoffnung (...).

Der große böse Wolf!

(Anm. d. Red.: Raubkopien: Das hat man ja schon öfters gehört. Wie wär's wenn Du mal den zuständigen Verkäufer darauf ansprichst? Es war sicherlich nur ein Versehen, oder die Disketten sind von irgendeinem Kunden mutwillig (vielleicht, weil man ihm ein Programm nicht ungetauscht hat...) dorthin gelegt worden. Ändert das aber etwas an der Lage? Umtausch: Mit der Umtauschmoral ist das so eine Sache. Am besten läßt man sich ein Programm beim Kauf auf einem mit Sicherheit virusfreien Rechner vorführen. Wenn trotzdem mal die Welt untergeht und man im Kaufhaus 'gut beraten' wird: Hersteller mit Bitte um Ersatz anschreiben. Copyright: Das Copyright liegt automatisch bei Dir - vorausgesetzt, Du hast es zu 100% selbst gemacht, und nicht irgendwo ein paar Sachen 'geliehen'. England: B-A-U-Stelle? Das wüßten wir aber...)

„Lamer, wehrt Euch“

Ich hoffe, ich lese diesen Brief in der nächsten ASM, sonst wird meine göttliche (die Christen mögen mir verzeihen) Macht Manfred in eine engl. Bulldogge und China in Manfred verwandeln. Und das wollen wir ja alle nicht. Nicht?

(...)

So, nun zu dem eigentlichen Grund meines Schreibens. Er liegt auf Seite 21 der ASM 10/90. Dort schreibt ein A-MAN von Lamern und Losern. Ich bin der Meinung, daß es gar nicht verwunderlich ist, solche Anzeigen zu lesen. Es ist die letzte Möglichkeit von „Lamern“ sich zu wehren.

Man sollte mindestens so fair sein, die Disks zurückzuschicken. Wenn Du nicht mehr mit den Typen tauschen willst, dann schreib es ihnen!

Außerdem frage ich mich, warum Du jemanden zum Lamer abstufst. Gib den Leuten doch mal 'ne Chance. Jeder fängt ja mal klein an.

(...)

DM of ASTRA

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves



BONICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BONICO-Spielen? Mikman
Sie Tips zum Spielkauf? Unsere Spielhelferinnen
Helfen Ihnen! Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 27

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12, 6082 Karlsruhe

Schreibliche Informationen nur gegen Rückporto

„Sie haben
die Traummaschine
erfunden...“



Ihr Freipaß für DIE neue Welt: VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm: erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an Irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

- ▲ 2 MODI: VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES



Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

UNREAL



Verantwortlich: U. M. Verlag, A. M.
Redaktion, Kennwort UBI, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Einsendeschluß: 13. 12. 90. Unbedingt System und
gewünschte Titel angeben!

GEWINNE:

1. Ein starker Videorecorder
2. 10 Spiele von UBI (Amiga/ST)
3. 5 Spiele von UBI (ST/Amiga)

GREAT COMPETITION

Beantworte die folgenden Fragen, wenn Du dabeisein willst:

1. Wie heißt das UNREAL-Programmier-Team?
2. Heißt das Mädchen im Spiel
☐ Isolde ☐ Isabelle ☐ Elvira?
3. Weißt Du drei neue UBI-Games, die noch vor Weihnachten erscheinen?



UBI SOFT

Entertainment Software



BILLY THE KID

System: IBM-PC (AdLib- und Roland-Sound),
empf. VK-Preis: ca. 90 Mark,
Hersteller: Ocean Software, Manchester, England,
Muster von: Ocean, England.

So ein bißchen nach *Sierra* sieht das Action-Adventure von OCEAN doch aus. Da kann einer sagen, was er will. BILLY THE KID, Held einiger S/W-Holly-Streifen der „Schwarzen Ära“, ist neben Jesse James ein historisch belegter Michael Kohlhaas der Vereinigten Staaten. Wie Billy zum schießwütigen, mordenden und raubenden Gangster wurde, verschweigt Ocean. Hier geht's gleich rein ins Game, dessen Grafiken, vor allem die der Backgrounds, sehr gut ausgefallen sind. Aber, wie gesagt, so

I shot the Sheriff...

manch' rauchender Trocadero in der Bahnhofstraße zu Santa Fe sieht halt 'nen bißchen nach *Sierra* aus.

Wie dem auch sei, Billy muß sich seine Gang zusammensuchen, damit seine bescheiden gefüllte Börse endlich wieder pralleren Zeiten entgegensieht. Alles beginnt in Lincoln County auf der Tunstall Ranch. Mr. Tunstall und der unermüdliche Jäger, Sheriff Garret, halten einen Plausch zum Thema Billy the Kid...

Billy kann sich eine Übersichtskarte anschauen und entscheiden, wo er sein Unwesen treiben möchte. Bank- und Zugüberfälle sind nur möglich, wenn er ein paar Männer angeheuert hat. Zu diesem Zweck kann er über ein Option-Menü mit den verschiedensten Charakteren sprechen. Infos erhält er entweder „umsonst“ oder bei

Barzahlung von \$25. Ähnlich mancher *Cinemaware*-Games kann Billy im Multiple-Choice-Verfahren kommunizieren. Beeinflussungen in Form von Gewaltandrohung nützt zu Beginn des Games noch nichts. Billy muß erst seine ersten Meriten verdienen und an „Ansehen“ gewonnen haben. Reputation ist eben die halbe Miete...

So gehen wir zunächst einmal in den Saloon, lugern dort rum, schauen uns die Dancing-Show der Girls an und lauschen dem Sound des Pianisten. Eine der Mädchen wird „befragt“, bietet ihre Dienste für weitere \$ 25 an – und so gehen wir nach oben. Zur Verwunderung stellt Billy fest, daß er ein Girl als Bonus-Zugabe erhält...

Billy macht's momentan noch alleine. Doch das ändert sich bald. Er geht als nächstes ins Reservat, um in-



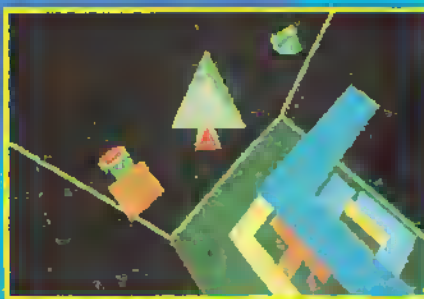
dianische Hilfe zu erbitten. Am „Bitter Lake“ wird er von der Police gestellt, kann sich aber die Jungs vom Halse halten. Nach dem Shoot-out rekrutiert er die ersten Männer in den Straßen von Santa Fe und überfällt Züge, die er in der Nähe von El Paso bremst. Vom Doc erfährt er später, wo sich der Rest der Gang aufhält...

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves



BONNICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BONNICO Spielern? Machen Sie
30 Tage lang Spielablauf! Unsere Spielplaner
stellen weltweit Mac-PC von 1500 bis 1800 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BONNICO**
Am Börsen 10/6082 Krefeld

Schreibzug: Informationen nur gegen Rückporto

„Sie haben
die Traummaschine
erfunden...“



Ihr Freipaß für DIE neue Welt: VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm: erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an Irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

- ▲ 2 MODI: VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible



ORIGIN auch in der Luft ein As!



WING COMMANDER

System: IBM-PC (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Origin, USA, **Mustervon:** Origin, **Besonderheit:** In Deutschland noch nicht erhältlich; von unserem Korrespondenten Paul Rigby vor Ort getestet.

WING COMMANDER ist das neueste Produkt des Hauses ORIGIN, das sich mit der *Ultima*-Reihe einen Namen gemacht hat. Nun kommt mal was anderes...

Die Vorgeschichte liest sich folgendermaßen: In ferner Zukunft trifft das Forschungsschiff TASON auf ein Raumschiff unbekannter Herkunft. Der Captain sendet die übliche Grußbotschaft über Hyperkom und wartet. Das fremde Schiff antwortet nach 22 langen Minuten. Aber nicht per Funk sondern mit sämtlichen an

Bord befindlichen Waffen. Von dem Forschungsraumer bleibt nur ein sich schnell verflüchtiger Gashall im interstellaren Raum übrig; der Krieg mit dem Planeten Kilrah hat begonnen...

Mit einem bloßen Space Combat Simulator wie beispielsweise *Star Wars* hat Wing Commander nichts zu tun. „Interaktives Movie“ wäre wohl die bessere Bezeichnung für dieses Game.

Als kleiner Lieutenant beginnend, arbeitet man sich nach und nach durch verschiedene Schwadronen nach oben. Natürlich werden auch die Kampfleiter bei entsprechender Beförderung immer besser. Die zahlreichen Missionen unterteilen sich in fünf verschiedene Typen: Verteidigung, Eskorte, Störmanöver, Patrouille und Überfall.

Vor jeder neuen Mission wird der Auftrag exakt dargelegt. So finden sich eine Karte, Orientierungspunkte und spezielle Instruktionen wie beispielsweise die Warnung

vor Asteroiden oder Minenfeldern. Zu den Szenarien zählen u.a. in einem Hinterhalt einem feindlichen Raumer aufzulauern, normale Patrouillenflüge, die Eskortierung eines Handelsraumers usw..

Auf dem Weg zum Einsatzort kommt der Pilot realistischere durch Raumabschnitte, in denen nicht viel passiert. Ungeduldige, die auf diesen Wirklichkeitsfaktor verzichten möchten, aktivieren ganz einfach den Autopiloten. Dann schaltet der Rechner auf Außenansicht und zeigt eine soft scrollende Flugsequenz des eigenen Fighters. Am Zielort erscheint automatisch wieder das Cockpit und es geht zur Sache.

Außenansicht, Innenansicht und Missile View sind genauso obligatorisch wie die diversen Waffensysteme in Form von Lasern und zahlreichen Raketentypen.

Ein wichtiger Punkt des Games ist, daß der Player nicht nur für sich selbst, son-

dern für ein ganzes Bord-Team verantwortlich zeichnet. Über eine Kommunikationsoption steht er ständig mit den einzelnen Abteilungen (Navigation, Maschinenraum etc.) in Verbindung, muß Infos einholen und Befehle erteilen. Natürlich gibt es unter der Crew auch echte Loser, die Befehle einfach ignorieren oder generell aufässig sind, was die Mission nicht gerade erleichtert.

Zwischen den Einsätzen kann der Spielstand gesaved, mit Leuten in der Barge redet oder auch ein Spiel im Spiel gespielt werden. Bei letzterem handelt es sich um oben genannte Flugsequenz, die zu einem Action-Game umgestaltet wurde. Diese Option sollte gelegentlich angewählt werden, denn es kann passieren, daß sich ein Crew-Mitglied in der High-Score-Liste vor dem eigenen Rang platziert hat!

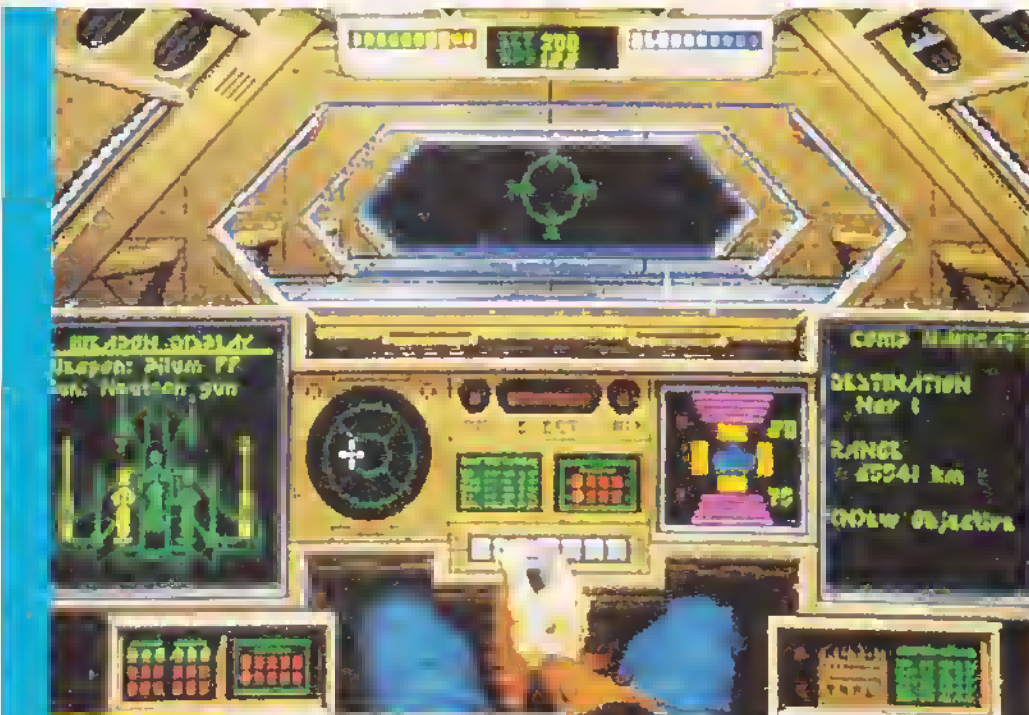
Wing Commander kommt mit einem umfangreichen Handbuch und auf drei High-Density-Disks (oder II Standard-Disketten!). Dieses voluminöse Game nutzt jeden Bit der 640K des PC aus.

Alle Soundkarten werden unterstützt, wobei nicht nur die abwechslungsreiche Musik sondern auch sämtliche Soundeffekte über die Karte laufen.

Mittlerweile ist auch schon eine Scenery-Disk erhältlich, die weitere zwölf Missionen umfaßt plus neuer Grafiken (hauptsächlich Feindschiffe).

Die professionelle Art, in der Wing Commander produziert wurde, die Tiefe des Gameplays, die cinematografischen Effekte und superb animierte Sequenzen machen dieses Game zu einem Anwärter für „Das Spiel des Jahres“.

Paul Rigby/Cruiser



16-Bit-Video-Spiel
NEC PC ENGINE 333,-

Computer-Spiel für AMIGA
und ATARI ST 89,95

GAMEBOY mit "Tetris" 159,-

Sound-Karte 199,-
GAME BLASTER

16-Bit-Tape-Spiel
mit einem Game 499,-
SEGA MEGA DRIVE

COMPETITION PRO ab 24,95

HEGENER+GLASER

MEPHISTO JUNIOR 159,-

ADLIB Karte für PCs 299,-

Die PC – Fun-Galaxy ist überall

Augsburg • Bamberg • Berlin • Düsseldorf • Ehingen • Erlangen • Eschborn • Essen • Gersthofen • Göttingen • Kempten • Krefeld • Lübeck
Mainz • Memmingen • Montabaur • Münster • Neu-Ulm • Nürnberg • Oberhausen • Passau • Regensburg
Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOP TEN BOMICO

Simulation Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

Startsimulation C-64 D, Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

Wirtschaftssimulation C-64 D, Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

Sport C-64 D, C-64 K, Atari ST, Amiga

Arcade Geschicklichkeit C-64 D, C-64 K, Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

Flugsimulation Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

C-64 D, Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

Arcade Geschicklichkeit PC 3.5/5.25, Amiga

Arcade-Strategie Atari ST, PC 3.5/5.25, Amiga

Arcade Geschicklichkeit Atari ST, Amiga

GREMLINS II

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir

7 x DM 100,-

und

14 x DM 50,-

Monat für Monat

in den

nächsten

10 Ausgaben

Gleich losschicken!
Postkarte: Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

**Ein groß (STUN)-artiges Coin-up
ist zu einem groß (Stun)-artigen
Computerspiel geworden!**

Nehmen Sie das Steuer in die Hand, und betreten Sie die futuristische Welt von S.T.U.N. Runner. Gehen Sie auf die Zeitreise ins 21. Jahrhundert, wo Sie nervenzerrüttende Rennen bei 1600 kmh erleben.

Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch staunen: wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am zu äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit launischen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebsanlage im Tunnel treffen: diese katapultieren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten – eine Raseri, die Ihr Fahrzeug unsichtbar macht.

Wenn Sie die verschiedenen Challenge Screens im S.T.U.N. – Netzwerk überstanden haben, kommen Sie am Ende des Spiels zur "Ultimate Challenge" – ein Rennen, bei dem Sie nicht nur gleichwertige Gegner, sondern auch unverhoffte Überraschungen erwarten.

Spür die Kraft!



Erhältlich für: Atari ST,
Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",
Commodore 64
(cassette, disk) Amstrad
(cassette, disk)
Spectrum +3,
Spectrum 48/128

Programmiert by: The Kramls
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Game Corporation

Vertriebt von:
Bomco Software
Ltd. Vertrieb:
BOMCO,
Königsplatz 11, 1000
Frankfurt M 90
Tel: (069) 77 79 00
Dr. Übersetzung:
BOMCO
IBM PC (EGA)
Bildschirm Fotos

BOMCO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BOMCO-Spielen? Möchten
Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten
helfen weiter! Mo-Fr. von 15:00 bis 19:00 Uhr
Ein Anruf genügt! Tel: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMCO

Am Südpark 12, 6032 Kaltenbach

Schrittliche Informationen nur gegen Rückporto

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

HITLINE

DEZEMBER

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	2	Invest	Amiga/ST/PC	Starbyte
2	1	Legend of Faerghail	Amiga/ST/PC	ReLine
3	3	Klax	C-64/CPC/Spectrum/Amiga/PC/ST/Konsolen	Domark
4	4	Sim City	PC/C-64/Amiga/ST/Mac	Infogrames
5	-	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
6	-	Operation Stealth	Amiga/ST	Delphine/U.S. Gold
7	-	Transworld	PC/Amiga/ST	Starbyte
8	9	Damocles	Amiga/ST	Novagen
9	7	Kick-Off II (World Cup Edition)	Amiga/ST	Anco
10	10	Lost Patrol	Amiga/ST/C-64	Ocean
11	12	F-29 Relativator	Amiga/ST	Ocean
12	14	Indiana Jones (Adv.)	Amiga/ST	Lucasfilm/B.A.
13	-	Lords of Doom	PC/Amiga/ST	Starbyte
14	17	Silent Service II	Amiga/ST/PC/C-64	MicroProse
15	-	Wild West World	PC	Software 2000
16	-	Cadaver	Amiga/ST/PC	Image Works
17	19	Weltreis	Amiga/ST/PC	Infogrames
18	-	Plotting	PC/Amiga/ST	Ocean
19	-	F-19 Stealth Fighter	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	MicroProse
20	-	Puzzle	Amiga/ST/IBM	Ocean

Top Five PC

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1 Silent Service II | MicroProse |
| 2 Invest | Starbyte |
| 3 Sim City | Infogrames |
| 4 Transworld | Starbyte |
| 5 Legend of Faerghail | ReLine |

Top Five C-64

- | | |
|---------------|------------|
| 1 Klax | Domark |
| 2 Sim City | Infogrames |
| 3 Kick-Off II | Anco |
| 4 Pirates! | MicroProse |
| 5 Plotting | Ocean |

Nach Uni-Abschluß in Rechtswissenschaften arbeitete Tony bei seinem Vater in der Gummi- und Plastik-Industrie; später dann Wechsel zur Gasgesellschaft. Nun ist er fast drei Jahre bei Ocean. Seine Hobbies: U.a. aktiv bei Squash und Fußball. Tony ist fanatischer Anhänger von Preston North End F.C. (3. englische Division). Hier nun Tony's Ocean- und private TOP TENs:

OCEAN TOP TEN

- 1.) F-29
- 2.) Lost Patrol
- 3.) Sim Earth
- 4.) Pang
- 5.) Puzzle
- 6.) S.C.I.
- 7.) Toki
- 8.) Battle Command
- 9.) Total Recall
- 10.) Epic

TONY'S TOP TEN

- 1.) Co... (xxx indi.)
- 2.) Bomb Jack
- 3.) Jet Set Willy
- 4.) North & South
- 5.) Be... (xxx indi.)
- 6.) MicroProse Soccer
- 7.) Tetris
- 8.) Hostages
- 9.) Beach Volley
- 10.) Wizball

Top Five Amiga

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1 Indianapolis 500 | Electronic Arts |
| 2 Operation Stealth | US Gold |
| 3 Invest | Starbyte |
| 4 Damocles | Novagen |
| 5 Klax | Domark |

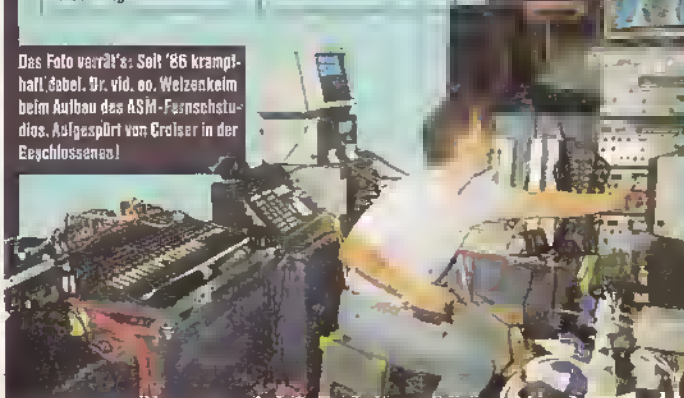
Top Five ST

- | | |
|-----------------------|----------|
| 1 Invest | Starbyte |
| 2 Legend of Faerghail | ReLine |
| 3 Operation Stealth | US Gold |
| 4 Klax | Domark |
| 5 Transworld | Starbyte |

CREDITS

Wir danken allen Einwandern für die Mühe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion wird damit hin, daß künftig alle Einsender gutemütlich an der Schleppecken-Akten teilnehmen.
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomina, Frankfurt/Kalsterbach
Leisnerseff, Bergkamen-Röhlhe
Ruhweide, Kassel
United Software, Reiberg

Das Foto verrät's: Seit '86 krampfhaft, ähnel, Dr. vid. oo. Welzenkeim beim Aufbau des ASM-Fernschuttdios. Ausgespiert von Crolser in der Reichslorenne!



DINOWARS



AMIGA



AMIGA



AMIGA

AMIGA JOKER HIT 87% "Gratulation an MAGIC BYTES: DINOWARS ist "ungeheuer" spielbar und sieht "gigantisch" aus!" (Zitat Michael Labiner in AMIGA-JOKER 10/90).

"DINOWARS" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

AMIGA, Atari ST 69,95 DM., PC 79,95 DM., C64 Disk 29,95 DM., C64 Cass 19,95 DM.

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B, 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angegeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren (innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostentfreie Ersatzlieferung.



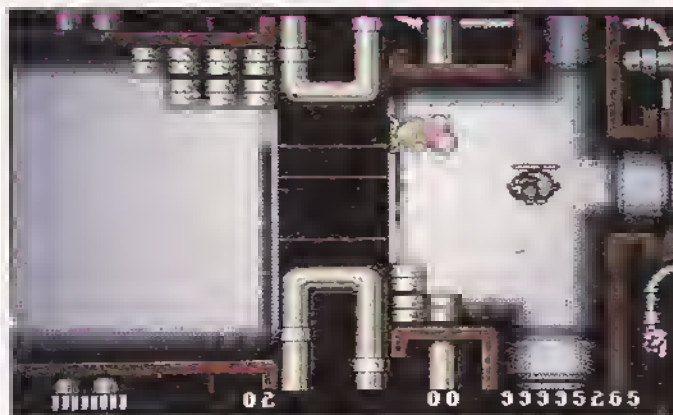
„Der Papagei ist tot!“



**MONTY
PYTHON**

System: Amiga, Atari ST, IBM PC (alles getestet), C-64, Amstrad CPC, Spectrum, **Preis:** PC ca. 85 Mark; Amiga/ST ca. 75 Mark; 8bit ca. 50 Mark (Disk), ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** Virgin Games, London, **Muster von:** Virgin.

Wenn man überhaupt eine schauspielerische Leistung als mindestens ebenso intelligent wie bescheuert bezeichnen kann, dann wird selbige unzweifelhaft von der englischen Truppe *Monty Python* erbracht. Schon seit Jahren sorgen die Akteure um John Cleese mit ihrem makaber-bizarren, hintergründig-schreulichen Humor dafür, daß nicht nur auf der Grünen Insel kein Auge trocken bleibt. Nun hat sich VIRGIN GAMES darangewagt, einige der Sketche zu versoffen, die im britischen TV in der Reihe *Monty Python's Flying Circus* erschienen sind. Ein schwieriges Unterfangen allemal – schauen wir mal, was Virgin mit MONTY



PYTHON auf die Beine gebracht hat.

Wie Ihr schon dem Piktogramm (s.o.) entnehmen könnt, handelt es sich bei Monty Python um ein reines Actionprogramm, und zwar um ein Jump 'n' Run der klassischen Machart. Der Held des Geschehens ist eine Comic-Figur im Stile des *Flying Circus*-Folgen, der sich mal als Mensch, mal als Vogel oder Fisch durchs Leben schlägt. Apropos Leben: Deren gibt es drei, und die sind – wie so oft – schnell ausgehaucht. Ziel des Ganzen ist es, die sechzehn Teile eines Gehirns wiederzufinden und ihrem rechtmäßigen Inhaber, Mr. P. D. Gumby, zurückzubringen.

Klingt die Story noch ganz originell und witzig, so hat das Geschehen leider nicht mehr viel mit dem Esprit der *Monty-Python*-Streifen zu tun. Die Handlung beschränkt sich auf das Einsammeln von eßbaren Gegenständen, um die Energie aufzufrischen, auf das Zusammentragen der Gehirnteile und auf Ballern ohne Ende. Wenn auch Monty-typische Elemente, wie etwa die unvermeidlichen „sixteen tons“, nicht fehlen, so hat es Virgin doch leider nicht fertiggebracht, sich selbst dem Niveau der Glee & Co. anzupassen. Allein damit, daß man sich hier und da eine Idee, einen Gag herauspicks und weiterverarbeitet, kann man dem skurrilen

Humor der Monty-Python-Crew – Regisseur und Drehbuchautoren inbegriffen – nicht einmal annähernd gerecht werden.

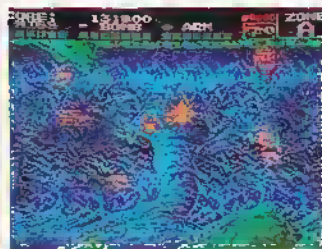
Zum Schluß noch ein paar „technische Details“: Die Grafik erreicht gerade mal durchschnittliche Qualität, die Steuerung hakt und ist – gelinde gesagt – gewöhnungsbedürftig. Davon einmal ganz abgesehen, hätte ich es allemal für besser gehalten, die Lizenz für ein Monty-Python-Adventure zu nutzen als für ein Actionspiel, denn nur so wäre es wohl möglich gewesen, den Witz der Montys auch nur annähernd auf dem Computer rüberzubringen. Fazit also: Wer *Monty Python* nicht mag, wird bessere Actionprogramme für sein Geld bekommen; gerade Fans aber sollten die Finger von dem Spiel lassen, denn sie würden von den CPU-Montys arg enttäuscht sein. ■

Bernd Zimmermann

Amiga/ST/PC

Grafik	7/7/7
Sound	8/7/6
Spielablauf	6/6/6
Motivation	5/5/5
Preis/Leistung	5/5/5

BALLERN OHNE LASER



Der Donnervogel auf dem Flug durchs erste Level. Woher kenn' ich das?



**DARIUS
PLUS**

System: PC Engine (Modul), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** NEC Avenue, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Für die Freunde des horizontalen Spielens im Stile

von *Nemesis* und Konsorten gab es für die Engine vor einiger Zeit *Super Darius* auf CD-ROM – Nicht-„Laser“ guckten in die Röhre. Das hat sich nun geändert, denn DARIUS PLUS ist – bis auf den Sound, der zwangsläufig nicht von CD kommt – eine 1:1-Umsetzung dieses Spiels. Zwangsläufig klingt der Sound nun etwas dünner, ist nicht mit derart aus-

gefeilten Effekten versehen etc., aber das müssen die Nicht-ROMler so oder so bei jedem Game in Kauf nehmen. Ist zwar nicht berauschend, kann man sich aber mal ansehen! ■ uli

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7



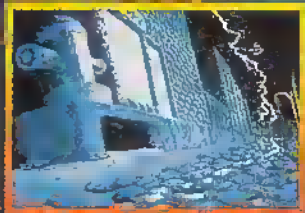
Darauf sind Sie nicht vorbereitet

CRIME TIME

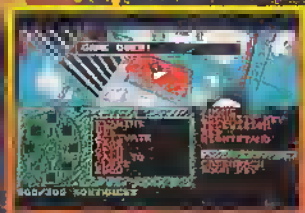
Diese Nacht hat ihre eigene Story



Screenshots Atari



AMIGA
ATARI ST

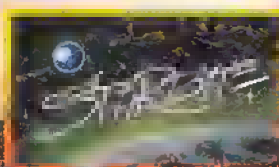


IBM/PC
€ 64

Sie wachen in einem Loch von Hotel auf und wissen nicht, wie Sie dorthin gekommen sind. Sie wissen nur, daß Sie wohl ziemlich viel getrunken haben müssen, aber Sie können sich an keine Einzelheiten erinnern.
Letzte Nacht ist hier ein Mord geschehen, für den Sie bezahlen sollen. Aber Sie haben es nicht getan. Sie werden es auch beweisen, irgendwie . . . wenn Sie bloß Zeit hätten . . . mehr Zeit . . .



Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
40001 Langkott a. Main 90



BOMICO Servicellne
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Lin Anruf genügt!
Tel. 061 07776067



Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

ATARI ST

Apprentice dt.	49,90
Back to the future II dt.	57,90
Battle Master	67,90
Bundesliga Manager	54,90
Champion of Kyrin dt.	66,90
Caos Strike back	64,90
Cadaver dt.	62,90
Chinese Karate dt.	46,90
Coemo Ranger dt.	48,90
Colonel Bequest	79,90
Chuck Yeagans 2.0 dt.	62,90
F-16 Falcon	225,90
Dungeon Master dt. 1x8	65,90
Debut dt.	65,90
Drakken dt. Version	65,90
Dragon of Plennie dt.	65,90
European Space Sim dt.	75,90
Elite dt.	65,90
Fatal Heritage komplett dt.	67,90
F-16 Comdel Pilot dt.	69,90
F-16 Falcon dt.	75,90
F-16 Falcon Missionsdisk dt. 2	52,90
F-29 Retaliator dt. Version	62,90
F-19 Stealth Fighter dt.	68,90
Flambo Quest dt.	59,90
Fire and Brimstone dt.	62,90
Fofo Ball dt.	62,90
Gold of the Aztecs	57,90
Gremlins 2 dt.	47,90
Indiana Jones Adv. dt.	62,90
It came from the dossen dt.	72,90
Introm. Soccer Challenge dt.	62,90
Invest dt.	62,90
Kaiser dt.	95,90
Kick off II dt.	57,90
Kult dt.	54,90
Kreuz As 'Poker' dt.	29,90
Khalan dt.	62,90
L'osura Sun Larry III	89,90
Legend of Fierghal dt.	62,90
My funny Maze dt.	39,90
Magic Fly dt.	62,90
Midwinter	62,90
Minos dt.	48,90
Murder dt.	57,90
Night Breed dt.	57,90
Newromancer dt.	62,90
Operation Stealth dt.	57,90
Oriente Games dt.	54,90
Oil Imperium dt.	64,90
Player Manager dt.	54,90
Piralee dt.	63,90
Powermanger dt.	62,90
Populouze dt.	62,90
Pool of Radiance	57,90
Red Storm Rising dt.	62,90
Rick Dangerous 2 dt.	57,90
Shadow of the Beast II	72,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
SIDWON dt. (Musikpr.)	69,90
Sim City 512 K8 dt. Vers.	69,90
Sim City Editor dt. Vers.	37,90
Starflight dt.	57,90
Time Machine dt.	49,90
Their Inest hour dt. Vers.	67,90
The Plague dt.	57,90
Turn it dt.	49,90
TV Sports Basketball dt.	72,90
Trans Dai dt.	49,90
The Hounds of Shadow	69,90
The Unhushables dt.	69,90
Ultimo V	69,90
Wings dt.	69,90
Wheels of Fire dt.	65,90
X-Out dt.	54,90
Zak Mac Kracken dt.	65,90

Apprentice dt.	49,90
Back to the future	57,90
Battle Master dt.	57,90
Blum Out dt.	54,90
Cadaver dt.	62,90
Chuck Yeagans 2.0 dt.	62,90
Combo Racer	57,90
Caos Strike back	64,90
Cabal dt.	e.A.
Chinese Karate dt.	49,90
Coemo Ranger dt.	48,90
Chase H.O. dt.	54,90
Dragon Flight dt.	69,90
Dungeon Master dt. 1x8	65,90
Doude Dragon II	49,90
Drakken dt. Vers.	65,90
Dragon of Plennie	65,90
European Space Sim, dt.	75,90
Fighter Bomber dt.	69,90
F-19 Stealth Fighter dt.	68,90
F-16 Comdel Pilot	69,90
F-16 Falcon	74,90
F-16 Falcon Missionsdisk 2 dt.	52,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	62,90
Flambo Quest dt.	59,90
Gold of the Aztecs dt.	57,90
Gremlins 2 dt.	47,90
Immortal dt.	62,90
Imperium dt.	62,90
Indiana Jones Adv. dt.	62,90
Kaiser dt.	95,90
Kick off 2 dt.	57,90
Kult dt.	54,90
L'osura Sun Larry II	89,90
Legend of Fierghal dt.	e.A.
Magic Fly dt.	62,90
Midwinter	62,90
Minos dt.	49,90
North & South dt.	64,90
Operation Thunderbolt dt.	58,90
Piralee dt.	57,90
Oil Imperium dt.	54,90
Player Manager (dt.)	54,90
Piralee dt.	62,90
Populouze dt.	64,90
Pool of Radiance	57,90
Rick Dangerous 2 dt.	57,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
Sim City 512 K8 dt. Vers.	69,90
Stunt Car Racer dt.	48,90
Starflight	57,90
Their Inest hour	67,90
Turncan dt.	49,90
TV Sports Basketball dt.	75,90
Vings of Death dt.	68,90
Wheels of Fire dt.	62,90
Ultimo V	67,90
Shadow of the Beast dt.	69,90
X-Out dt.	54,90
Zak Mac Kracken dt.	69,90

Die halbdrukten Spalte sind im Vertrieb
Bomica Alle Spalte mit deutscher
Anleitung

BOMICA
IBM SOFTWARE PARTNER

MS-DOS 5,25"

688 Adack Sud** 69,90
Adrahams Battle Tank** 69,90

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste f. C84, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega,
u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,

Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax:

02 21 / 60 90 03

Besonderer Service: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden

„Defender of the Faith“

12. JAHR-
HUNDERT

System: Atari ST (auch monochrom), empf. VK-Preis: ca. 25 Mark, Hersteller: Softbaer, Aachen, Münster von: Dieckmann & Lühring, Friedrichstr. 82, 5100 Aachen. Tel.: (0241) 50 72 59. Besonderheit: für 1 bis vier Spieler.

Ein historisches Strategiespiel, ganz im Stile von „Hanse of the Crown“ erwartet uns bei der SOFTBAER-Produktion DAS 12. JAHRHUNDERT.

Man würde den Autoren sicher Unrecht tun, wenn man dieses wirklich gelungene Produkt in die italienische Ablage würfe, weil man der Auffassung sein könnte, es handle sich um PD. Wärs im „Reich der Öffentlichkeit“, so würde sich jeder seine fünf Finger danach ablecken. Deshalb wird's „ordentlich“ verkauft, weils ordentlich produziert wurde.

Zur Sache: Wir befinden uns in der Mitte des 12. Jahrhunderts. Die bis dato ganze bekannte Welt liegt uns zu Füßen. Wir treten nun gegen drei weitere Bewerber sowie den unberechenbaren Piraten Orlanda Bandinelli an (können aber auch allein oder zu zweit. . .). Unsere Aufgaben sind vielfältiger Natur: Christianisierung, Islamisierung, Orthodoxierung oder Heidinisierung von bestimmten Ländern oder Großreichen. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn mindestens 22 Länder (nach freier Wahl) missioniert oder besetzt wurden oder aber ein Palast der Belagerung anheimfiel.

Über die zahlreichen Menüs ist es uns erlaubt, Armeen zu rekrutieren, diese „aus-

zusenden“, mit Feuer & Schwert anderen unseren Glauben aufzuzwingen, Flotten zu bauen, Steuern zu erhöhen u.v.a.m.

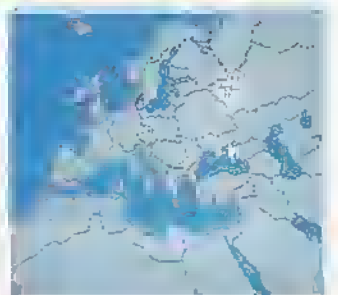
Wichtig ist es ebenfalls, daß wir als Herrscher (ich wähle das strategisch hervorragend gelegene England) gut dastehen. Nun sollte man – der Zeit entsprechend – die Gentry und den Klerus nicht verärgern; das gemeine Volk sollte im Zuge des Feudalismus dagegen etwas höher von Steuern betroffen gemacht werden (so warn's nun mal die alten Fürstenleut!).

Nun, auch andere Features – teilweise fiese – müssen wir hinnehmen. Dort, wo die Pest Leute hinrafft, ziehen wir unsere Truppen zurück. Bisweilen ist es auch ratsam, einem allzumächtigen Gegner lieber den Rücken zu zeigen. . .

Das 12. Jahrhundert ist ein brauchbares Game, das ich zum Budget-Preis durchaus empfehlen kann. Da es sehr komplex ist (hält sich vorzüglich an historische Fakten), wäre es denkbar, daß sogar clevere Guys sich die Zähne ausbeißen. Ob Bugs drin sind, weiß ich nicht. Hatte nicht genug Zeit, um alles zu checken.

Manfred Kleimann

Grafik	2
Anleitung	10
Spielaufbau	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Weihnachts-Renner!

Bachler

Computersoftware

AMIGA

A-19 Tank Killer (1 MB) 89.95
 Apprentice 54.95
 B.S.S. Jane Seymour 59.95
 Battle Command 69.95
 Betrayal 74.95
 Billy the Kid 84.95
 Captive 84.95
 Carthage 84.95
 Champions of Krynn (dt.) 1 MB 69.95
 Corporation 59.95
 Dragon Breed 59.95
 F-16 Falcon Mission Disk 2 (dt.) 54.95
 F-19 Stealth Fighter (dt.) 74.95
 Fatal Harpoge 74.95
 Fire & Forget 2 59.95
 Gold of the Aztecs 53.95
 Gramina 2 59.95
 Heroes (4 Spiele) 74.95
 Immortal (1 MB) 84.95
 Impenium (dt.) 69.95
 International Soccer Challenge 59.95
 Invest 59.95
 Ishido 59.95
 Kick Off 2 59.95
 Klax 49.95
 Midnight Resistance 59.95
 MIG-29 79.95
 New York Warriors 49.95
 Night Shift a. A. 59.95
 Nightbreed - The Movie 59.95
 Operation Harrier a. A. 59.95
 Pang 69.95
 Prince! (dt.) 59.95
 Platinum (4 Spiele) 49.95
 Player Manager 64.95
 Pool of Resistance (dt.) 1 MB 99.00
 Populous + Data Disk 54.95
 Ra 59.95
 Readerei 69.95
 Robocop 2 84.95
 Shadow of the Beast 2 59.95
 Shadow Warriors 84.95
 Sly Spy 49.95
 Spell Bound 52.95
 The Second World 69.95
 Torvak the Warrior 69.95
 Total Recall 54.95
 Trans World 74.95
 Turnen 59.95
 Ultima 5 74.95
 U.N. Squadron 59.95
 Universal Military Sim. 2 74.95
 Wheels of Fire (4 Spiele) 74.95
 Wings of Death 69.95

ATARI ST

Anarchy 49.95
 Apprentice 54.95
 B.S.S. Jane Seymour 59.95
 Back to the Future 2 64.95
 Battle Command 69.95
 Betrayal 74.95
 Billy the Kid 64.95
 Bundesligo Manager 54.95
 Cebal 54.95
 Captive 64.95
 Carthage 64.95
 Corporation 59.95
 Dragon Breed 59.95
 F-16 Falcon Miss. Disk 2 (dt.) 54.95
 F-19 Stealth Fighter (dt.) 74.95
 Fire & Forget 2 59.95
 Filmbo's Quest 64.95
 Gold of the Aztecs 49.95
 Gremlins 2 59.95
 Heroes (4 Spiele) 74.95
 Immortal (1 MB) 64.95
 Impenium (dt.) 69.95
 Intern. Soccer Challenge 59.95
 Invest 59.95
 Kick Off 2 59.95
 Klax 49.95
 Loom (dt.) 74.95
 Midnight Resistance a. A. 59.95
 Night Shift o. A. 59.95
 Nightbreed - The Movie 59.95
 Operation Harrier a. A. 59.95
 Pang 69.95
 Prince! (dt.) 59.95
 Platinum (4 Spiele) 49.95
 Player Manager 64.95
 Populous + Data Disk. 99.00
 Ra 54.95
 Readerei 49.95
 Robocop 2 69.95
 Shadow Warriors 49.95
 Sim City (dt.) 76.95
 Sly Spy a. A. 79.95
 Spell Bound 49.95
 The Second World 52.95
 Torvak the Warrior 69.95
 Total Recall 69.95
 Trans World 89.95
 Turnen 54.95
 Ultima 5 74.95
 U.N. Squadron 59.95
 Universal Military Sim. 2 74.95
 Wheels of Fire (4 Spiele) 74.95
 Wings of Death 69.95

IBM-PC

Bad Blood 79.95
 Bal Men - The Movie 64.95
 Ballo Chess 2 74.95
 Battle Command 69.95
 Betrayal 89.95
 Brick Rogers 79.95
 Captive a. A. 69.95
 Conjuror - Defender of Roma 69.95
 Champions of Krynn (dt.) 69.95
 Dragon Breed 74.95
 Fire & Forget 2 59.95
 Flight of the Intruder (dt.) 89.95
 Fountain of Dreams 89.95
 Gremlins 2 64.95
 Guns or Butter 79.95
 Imperium (dt.) 69.95
 Intern. Soccer Challenge 84.95
 Invest 64.95
 Ishido 72.95
 Klax 54.95
 Knights of the Sky o. A. 54.95
 Last Ninja 2 64.95
 Legend of Faerghail (dt.) 74.95
 LHX Attack Chopper (dt.) 99.00
 Loom (dt.) 74.95
 Lost Patrol 74.95
 Midwinter (dt.) 79.95
 MIG-29 92.95
 Night Shift a. A. 59.95
 Nightbreed - The Movie 59.95
 Operation Harrier 59.95
 PGA Tour Golf 99.00
 Populous + Data Disk. 89.95
 Ports of Call (dt.) 74.95
 Prince of Persia 74.95
 Railroad Tycoon (dt.) 89.95
 Search for the King 74.95
 Secret of the Silver Blades 69.95
 Silent Service 2 (dt.) 84.95
 Sim Earth (dt.) 74.95
 Stormtroop (dt.) 74.95
 Superleague Soccer 59.95
 The Savage Empire a. A. 79.95
 The Second World 69.95
 Tons World 74.95
 Ultims 6 79.95
 Universal Military Sim. 2 89.95
 Wellrite 59.95
 Wing Commander 79.95
 Wolfpack 89.95
 Wonderland 89.95

C 64

Apprentice 29.95
 Back to the Future 2 29.95
 Bill Exorcist 34.95
 Blood Money 29.95
 Bloodwych 29.95
 Champions of Krynn (dt.) 59.95
 Curse of the Az. Bando (dt.) 59.95
 Der Spion, d m. liobte 29.95
 Dino Wars 29.95
 Dragon Breed 29.95
 Emlyn Hughes Intram. Soc 29.95
 F-16 Combat Pilot (dt.) 39.95
 Heroes (4 Spiele) 39.95
 Invest a. A. 34.95
 Julius Caesar 29.95
 Kick Off 2 29.95
 King's Bounty 49.95
 Klax 29.95
 Midnight Resistance 29.95
 Monty Python's Fly Circus 29.95
 Pang (Cartridge) 44.95
 Platinum (4 Spiele) 39.95
 Plotting (Cartridge) 44.95
 Pool of Resistance 59.95
 Readerei 39.95
 Rick Dangerous 2 34.95
 Rings of Medusa (dt.) 44.95
 Robocop 2 (Cartridge) 44.95
 Secret of the Silver Blades 59.95
 Shadow Warriors 29.95
 Sim City (dt.) 49.95
 Snowstrike 49.95
 Stormlord 2 - Deliverance 29.95
 Subbuteo 39.95
 The Second World 26.95
 Tie Break 99.95
 TNT Compilation (5 Spiele) 49.95
 Total Recall 34.95
 Trans World 44.95
 Turn II 29.95
 Turnen 29.95
 U.N. Squadron 29.95
 Vendetta 29.95
 Wheels of Fire (4 Spiele) 89.95

Cadaver
(Amiga/Atari ST)

62,-

Lotus Esprit Turbo Challenge
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

59,-

Der Spion, der mich liebte
(Amiga/Atari ST)

59,-

Operation Stealth (dt.)
(Amiga/Atari ST)

59,-

James Pond
(Amiga/Atari ST)

59,-

Paradroid '90
(Amiga/Atari ST)

59,-

Legend of Faerghail (dt.)
(Amiga/Atari ST)

68,-

Plotting
(Amiga/Atari ST)

59,-

Lost Patrol
(Amiga/Atari ST)

59,-

Power Monger (dt.)
(Amiga/Atari ST)

69,-

Rick Dangerous 2
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

62,-

Their finest hour (dt.)
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

69,-

The Secret of Monkey Island
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

69,-

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.



Bachler - Computersoftware

Postfach 1113 / Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

Jetzt wühlen wir mal im Dreck!



M.U.D.S.

System: PC (getestet; EGA, VGA, AdLib, Harddisk empfohlen), Amiga (kurz angeschaut), ST empf. VK-Preis: ca. 89 DM (16bit), 99 DM (PC). **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts.

In der letzten Ausgabe haben wir Euch den RAINBOW-ARTS-Weihnachtsknüller M.U.D.S. schon Previewmäßig schmackhaft gemacht, und nun haben wir (endlich) eine komplett fertige PC-Fassung erhalten! Okay, here we go!

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch, M.U.D.S. ist eine Art Weiterentwicklung von *Grand Monster Slam*, also ein total verrücktes Sportspiel, bei dem es allerhand zu lachen gibt.

Ihr spielt einen Trainer, der seine Mannschaft, bestehend aus 13 kaputten Typen (Verbrecher), möglichst erfolgreich durch eine komplette Saison bringen muß. Auf dem Kontinent Ghold (dort spielt sich alles ab) leben jede Menge Wesen, die zu den verschiedensten Rassen gehören: da gibt es z.B. Shiris, Etants, Shemons, Flonks und was-weiß-ich-nicht-alles.

Die Mitglieder eines M.U.D.S.-Teams sind aber keinesfalls freiwillig bei der Sache. Vielmehr sind sie dazu verknackt worden. Denn die Gefängnisse des Kontinents sind restlos überfüllt. Deshalb können sich die Knackis aussuchen, ob sie Versuchskaninchen, Steinbrucharbeiter, Tütenkleber oder M.U.D.S.-Spieler werden wollen. 99 Prozent der Kaputten entscheiden sich natürlich fürs „MUDSen“, da geht nämlich jede Menge

Kohle über'n Tisch, und außerdem kann man sogar noch berühmt werden.

Als Trainer hat man die (ehrenvolle) Aufgabe, mit seiner Mannschaft den Ghold-Cup zu gewinnen. Um an diese heiß begehrte Schüssel zu gefangen, müßt Ihr Euch erfolgreich durch den ganzen Kontinent kämpfen und insgesamt 16 gegnerische Teams plattmachen. In jeder Region warten allerdings neue Schwierigkeiten auf Euch. Denn: Jede Region hat ihre speziellen Tücken und Bedingungen.

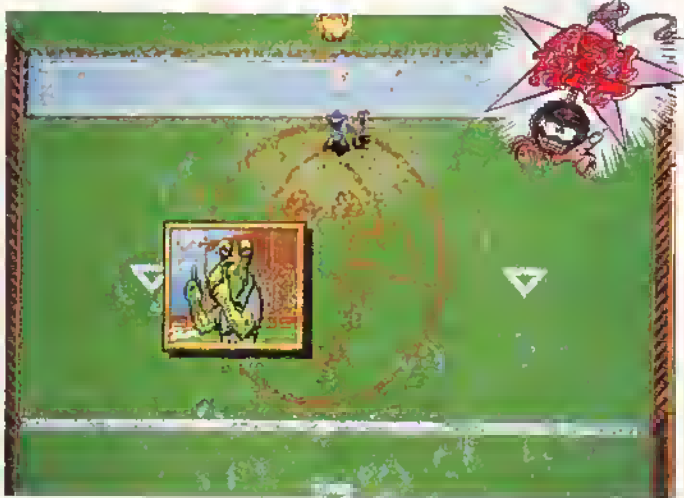
In jeder Stadt (vier pro Region) stehen Euch jede Menge Managemöglichkeiten zur Verfügung. Ihr könnt in eine Kneipe gehen, um den Gegnern Infos aus der Nase zu ziehen, oder einen Kredit aufnehmen, neue Spieler anheuern und vieles mehr. Bei der Wahl des Hotel solltet Ihr aber äußerst sorgfältig vorgehen. Quartiert Ihr Eure Spieler nämlich in eine abgefückte Absteige ein, so streiken sie, bzw. ihre Moral sinkt ganz heftig. Das Hilton muß es natürlich auch nicht sein, gell?

Schließlich und endlich geht's dann ans Eingemachte. Das Match kann beginnen. Auf einem 576 mal 320 Gholdfoots großen Spielfeld stehen sich zwei Teams gegenüber. An den beiden Längsenden befindet sich ein Wassergraben (mit Hai). Dahinter steht ein Eimer, in den Ihr den Flonk schmeißen müßt. Der Flonk (ein kleiner Flugdrachen) spielt nämlich den Ball. Regeln gibt es eigentlich keine. Ihr müßt nur – mittels Stick oder Keyboard – irgendwie den Flonk in den Pott kriegen. Dabei kann es schon mal zu Ausschreitungen mit den Gegnern kommen. Kräftig zuhauen und am besten nicht vom Shiri erwisch werden, ist das Beste, was Ihr

dann machen könnt. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst sieben Floppts (Tore) erzielt hat.

Während des Spielens geht's teilweise ganz schön heiter zu. Da haut jeder jeden um, und kein unfaires Mittel

verrücktes Sportspiel herausgebracht, das sich jeder Freak zumindest einmal ansehen sollte. Für anschließende Lachanfalle übernehmen wir aber keinerlei Garantie. Wie heißt's doch gleich: User haften für ihre



ist zu schade, um die gegnerischen Spieler außer Gefecht zu setzen. Am meisten Spaß macht mir das Ganze zu zweit. Da kann man seinen Kumpel endlich mal so richtig umhauen. Paßt aber auf, daß das der Shiri nicht sieht. Sonst werdet Ihr in nullkommanichts in einen Eisblock verwandelt!

Rainbow Arts hat mit M.U.D.S. ein hammerhartes, aber affenstarkes, total

Lacher. Den Stern der Sterne hat sich M.U.D.S. auf jeden Fall verdient. Nicht nur wegen des hervorragenden Gameplays, selbst an der Grafik (superbe Animation) und am Sound (Digisound über PC-Speaker) gibt's nichts auszusetzten.

Im Gegenteil, letzterer gehört zum Besten, was ich je auf dem PC (Speaker) gehört habe.



top



■ Wenn das Wasser knapp wird ■

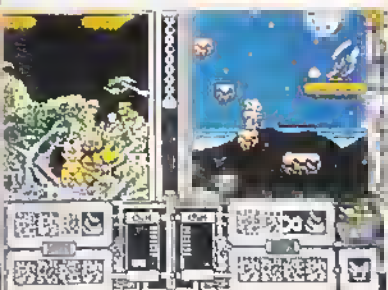


**FLIP-IT &
MAGNOSE**

System: Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** Mediencenter, 5860 Iserlohn; Wial, 8038 Gröbenzell.

FLIP-IT & MAGNOSE heißen die beiden Hauptdarsteller des gleichnamigen neuen Spiels von IMAGE WORKS. Die beiden sind in streng geheimer Mission unterwegs vom Mars zur Erde. Auf dem Roten Planeten nämlich wird das Wasser knapp, und so sollen die beiden neue Wasservorräte von der Erde zu ihrem Heimatplaneten befördern.

Das Spiel kann allein oder von zwei Partnern simultan in Angriff genommen werden. Der Bildschirm ist in der Mitte gesplittet; links agiert Flip-it, rechts Magnose. Dennoch aber gibt es Querverbindungen, so daß hin und wieder beide Spielfiguren in einem Window zu entdecken sind. Ziel ist es, in einem Rennen gegen die Zeit die Wasservorräte zusammenzutragen, um zum Abschluß eines jeden Levels zum Ausgangspunkt desselben zurückzukehren und in den nächsten Durchgang zu starten. Wasser kann gewonnen werden aus allem, was H₂O enthält. Also sind auch die meisten Lebensmittel als Wasserspender zu gebrauchen.



Damit die ganze Angelegenheit nicht zu einfach wird, hat Image Works auf zahlreiche Angreifer nicht verzichtet. Kokosnuß werfende Affen, Schlangen, Vögel etc. setzen den beiden Helden ordentlich zu. So findet man sich in dem Plattformspiel ein ums andere Mal unversehens ein paar Etagen tiefer wieder und muß sich erneut seinen Weg nach oben bahnen. Hinzu kommt, daß im Zwei-Spieler-Modus natürlich auch Konkurrenz durch den Gegenspieler erwächst. Aufgabe ist es nämlich, eher als der Widersacher den Rückflug zum Mars anzutreten.

In der Statusanzeige am unteren Bildschirmrand wird deutlich, wieviel Wasser bereits gesammelt wurde, ob überhaupt ein Gefäß zur Aufnahme des Wassers vorhanden ist und welche Waffen man zur Verfügung hat. Zu Beginn geht man mit bloßen Händen ins Spiel, Waffen - bis zu vier - können später aufgenommen und nach Bedarf eingesetzt werden.

Die Grafik ist reich, vielleicht zu reich, an Details und außerordentlich farbenfroh. So ist es stellenweise schwierig, die Spielfigur vor den schillernden Backgrounds überhaupt noch auszumachen. Die Sounds sind recht eingängig; schaltet man auf FX um, so wird man auch an diesen Gefallen finden. Insgesamt jedoch empfand ich das Spielgeschehen als etwas eintönig, so daß ich Flip-it & Magnose nur eingeschränkt empfehlen kann. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

Daß es das superschnelle, Future-action-bobstice-renn-Spiel "S.T.U.N. Runner" nun auch für den Heimcomputer gibt? Nein, dann wissen Sie es jetzt, und natürlich mit deutscher Anleitung...

... daß das Transportieren von Gütern nicht nur ein Full-Time-Job für Spediteure ist, sondern die Nerven kitzelt bis zum bitteren Ende? Versuchen Sie es mit "Transworld", mit deutscher Anleitung und deutscher Benutzerführung...

... daß am Anfang Gott Himmel und Erde erschuf und sein Werk in sieben Tagen vollendete? Mit "Sim Earth" können Sie sich alle Zeit dieser Welt lassen. Die Programmierer von Sim City haben ein weiteres Computer-Wunder vollbracht. Und alles mit deutscher Anleitung - Sie werden sie brauchen!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Auf alle BOMICO-Spiele haben einen original BDMICO-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Jens, Werner und Jack Putter



**WILD
WEST
WORLD**

System: Amiga, empf. VK-
Preis: ca. 120 Mark, **Her-**
steller: Software 2000,
2320 Plön, **Muster von:**
Hersteller.

Im wilden Westen, da gibt es noch richtige Männer. Braungebrannt, kräftig, edelmütig, hart, aber gerecht – sagt man. Hört sich alles viel zu sehr nach Winnetou und Old Shatterhand an. „Richtige“ Cowboys gibt es bei uns jedoch nur noch in Bad Segeberg. Dort finden alljährlich die Festspiele statt. Scharen von fröhlichen Kindern, verfolgen dort das bunte Treiben der „Westis“.

Aber nun gebt doch mal zu, immer nur zuschauen oder Karls Bücher lesen ist auch langweilig. Selbst ist der Mann der Neunziger! Denn er begnügt sich nicht mit bloßem Zuschauen, sondern greift zur Diskette. WILD WEST WORLD ist ge-

nau das richtige für alle erlebnishungrigen Wild West-Fans. Allein oder mit einem „Mitreiter“ hat man 20 Jährchen Zeit, the best man in town zu werden. In Gold City, die Stadt, von der aus sich alles abspielt, geht es nämlich nicht nur ums reine Überleben. Auch der Westen hat sich schließlich in den letzten Jahren der Zivilisation ein wenig genähert.

SOFTWARE 2000 hat ganz andere, das Game bestimmende Motive ausgewählt. Mit „the best man in town“ meine ich nicht, daß man der reichste oder gefürchtetste Mann werden soll, sondern vielmehr der beliebteste. Unter dem Namen Jack Putter soll sich der Spieler dieser nicht ganz einfachen Aufgabe stellen. Man könnte dieses Ziel mit weißer Weste auf dem langsamen Wege erreichen. Im Klartext heißt das, man kauft sich ein paar Rinder, engagiert ein paar nette Angestellte, die Getreide anbauen oder im Bergwerk Silber, Gold oder Diamanten fördern – lebt quasi in der stillen Hoffnung, das Ziel auf korrektem Wege zu erreichen.

Doch wershon mal Dallas gesehen hat, weiß, daß man auf diese Art und Weise wie Cliff Barnes endet, die Jacke des Verlierers anhat. Infolgedessen schlägt man sich klammheimlich auf die Seite der Winner und nutzt das von J.R. Gelernte. Selbstverständlich lassen sich diverse Anschaffungen, wie Angestellte, Landbesitz, Wagen, Werkzeuge, Saatgut und Waffen nicht umgehen. Doch beispielsweise benutzt man das Letztgenannte nicht nur zur reinen Verteidigung, sondern wie heißt es so schön: Angriff ist die beste Verteidigung. Man kann mit diesen Waffen fremde Trecks überfallen und hat so eine schöne Nebeneinnahmequelle.

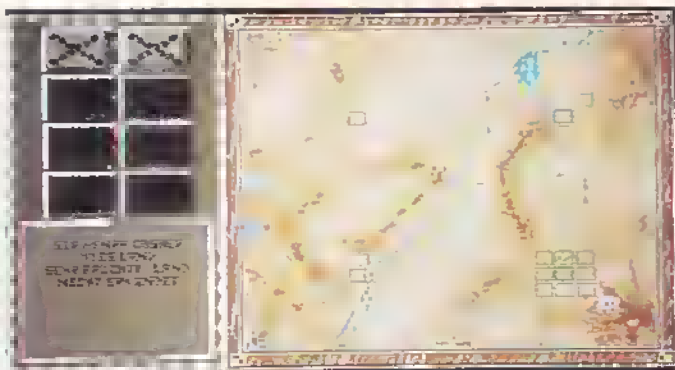
Von der Beute wiederum können entweder neue Materialien gekauft werden, oder aber man „schmiert“ mit diesen Geldern die wichtigsten Leute der Stadt. Eine kleine Spende kann schließlich nie schaden. Aber auch beim örtlichen Killer ist das Geld nicht schlecht angelegt. Ungeliebte Gegenspieler erledigen sich so auf die Galante wie von selbst.

Doch, wie im richtigen Leben, läßt sich nicht alles vorhersehen oder mit fieser Tricks erledigen. Vor allem Naturereignisse, wie Überschwemmungen oder Brände, können dem Spieler zu schaffen machen. Gut, es besteht die Möglichkeit, Schneisen zu ziehen oder Dämme zu bauen. Oft genug passiert es jedoch, daß man einfach nicht schnell genug reagieren kann und so manche Farm von Flammen verschlungen wird oder in den Wogen untergeht.

Andere „Naturkatastrophen“, wie beispielsweise Indianer, lassen sich dann schon wieder einfacher erledigen. Denn was mögen Rothäute am liebsten? Richtig, Feuerwasser! Wie schon ein altes Sprichwort sagt: Nur ein besoffener Indianer ist ein guter Indianer! Also, pumpe man diese Leute bis zum Rand voll mit Alk – und schon ist Ruhe da!

Säufer gibt es jedoch nicht nur unter den Rothäuten. Auch so mancher Angestellte hebt mal gerne einen. Dies läßt sich jedoch von vornherein feststellen, denn es besteht die Möglichkeit, die Charaktere der einzelnen Angestellten zu überprüfen. So kann es sein, daß einer vielleicht ein Alki ist, der





Laß' uns die Claims abstecken!

nächste ist geistig nicht so ganz auf der Höhe, der übernächste ist mehr an weiblichen Rundungen als an denen der Rinder interessiert. Oder aber das Glück ist dem Spieler hold, und er erwischt nur intelligente und fleißige Arbeiter.

Wild West World ist keines dieser Spiele, an das man sich ohne weiteres ransetzen kann, um sich dann endlos dem natürlichen Spieltrieb zu überlassen. Ohne vorher wenigstens die wichtigsten Punkte der Anleitung studiert zu haben, wird man bei diesem Game nicht sehr weit kommen. Es steht zwar in der überaus umfangreichen Anleitung zu lesen, daß man mit „learning bei doing“ gut vorankommt, dem muß ich jedoch widersprechen.

Mir wurde das große Glück zuteil, daß sich Jens Onnen, einer der Programmierer, persönlich hier nach Eschwege bemühte, um das Game zu präsentieren. So konnte ich mir von ihm schon mal einiges abgucken. Eigentlich dachte auch ich daran, mir die Anleitung vielleicht ersparen zu können. Ich habe sie mir dann aber doch reingezogen – alle 61 Seiten (Oh, wie ich Anleitungen hasse!)! Resultat: Es hat sich gelohnt! Denn erst so bekam ich den Durchblick und weiß nun mit den vielen Karten und Übersichten richtig umzugehen.

Da wir gerade beim Stichwort Karten sind: Grafisch ist wirklich nicht viel dran an Wild West World. Übersich-

ten, Übersichten und nochmals Übersichten. Es gibt zwar auch 'ne Actionsequenz, aber die stellt nur 'nen Bruchteil des Games dar. Doch der Überblick geht bei diesem Game trotzdem nicht verloren. Umfangreich, wie das Spiel nun mal ist, ist auch das mitgelieferte Material. Das gesamte Game liegt nochmal als Brettspiel bei, so daß der User nicht gezwungen ist, ständig auf irgendwelche Karten umzuschalten, um die Übersicht zu behalten.

Tja, und auch nur durch die beiliegenden Extras ist der Preis von 120 Markern gerechtfertigt, was für solch ein Game beileibe nicht wenig ist. Ich kann jedoch noch zusätzlich versichern, daß der Spielspaß dauerhaft ist. Selbst die Titelmusi ist so gut gelungen, daß sogar unsere Frau Morgenstern aus dem Versand meinte: „Oh, endlich mal 'ne Musik, die man sich auf Dauer anhören kann!“

Nicht schlecht, Herr Specht! Zum guten Schluß ein dickes Lob an die beiden Programmierer Jens und Werner! Und: Für Wild West World bekommt Ihr das, womit der Name unserer Dame aus dem Versand endet (*)!!!

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	11
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	9

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

Daß es das superschnelle, Future-action-bob-slice-renn-Spiel "S.T.U.N. Runner" nun auch für den Heimcomputer gibt? Nein, dann wissen Sie es jetzt, und natürlich mit deutscher Anleitung...

... daß das Transportieren von Gütern nicht nur ein Full-Time-Job für Spediteure ist, sondern die Nerven kitzelt bis zum bitteren Ende? Versuchen Sie es mit "Transworld", mit deutscher Anleitung und deutscher Benutzerführung...

... daß am Anfang Gott Himmel und Erde erschuf und sein Werk in sieben Tagen vollendete? Mit "Sim Earth" können Sie sich alle Zeit dieser Welt lassen. Die Programmierer von Sim City haben ein weiteres Computer-Wunder vollbracht. Und alles mit deutscher Anleitung - Sie werden sie brauchen!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle BOMICO-Spiele haben einen original BOMICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

VOM WEIHNACHTSMANN UND ANDEREN GESCHÄFTSLEUTEN



SHUFFLE PIX

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Magic Soft, Plön, Mustervon: Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Es weihnachtet sehr! MAGIC SOFT, es weihnachtet immer mehr! Und eines muß ich mal hier und jetzt klar stellen: Ich bin nicht der Weihnachtsmann! Mal abgesehen davon, daß man mich nicht als sehr maskulin be-

zeichnen könnte, lasse ich weder jemandem unverdiente gute Gaben zukommen, noch lasse ich mich von irgendjemandem zu selbigem machen! Ein Verschiebespielchen kommt da aus Plön auf meinen Schreibtisch geflattert. Und der Test soll in die 12/90. Das kann doch wohl nicht wahr sein! Die 12/90 ist nämlich die „Weihnachts-ASM“. Falls es sich noch nicht bis nach Plön rumgesprochen hat: Zu dieser Zeit sollte man dem Tronic-Verlag nur absolut gute Games zuschicken, sonst könnte es wirklich das Weihnachtsgeschäft verderben. Klaro?

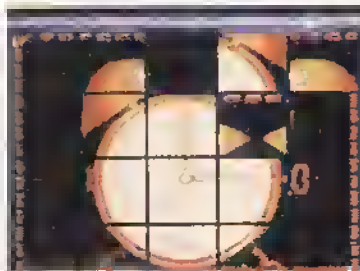
Nun gut, vielleicht ist es ja möglich, daß man sich das bis nächstes Jahr im Kopf behält und es dann besser macht. Ein Verschiebespielchen also. Glücklicherweise bedarf es keiner großen Erklärungen zu sagen, worum es geht. SHUFFLE PIX ist eines dieser bekannten Jahrmaktspiele. Ein Täfelchen, auf dem sich ein Bild befindet, das in Kästchen eingeteilt ist. Die Kästchen sind wild durcheinandergewirfelt und sollen demnach in der richtigen Folge aneinandergereiht werden. Zu diesem Zwecke ist eine Luke gelassen worden, so daß der Spieler dies bewerkstelligen kann.

Shuffle Pix bietet die Möglichkeit, gleich in drei verschiedenen Modi spielen zu können. Zum Ersten hätten wir da den „Graphics Mode“. Hier erscheinen vollständige Bilder. Zum Zweiten könnte man sich dann mit dem „Magic Mode“ beschäftigen. Hier

tauchen bunte Kästchen in immer verschiedenen Formationen auf, die man nach einem nebenstehenden Muster anordnen soll. Damit die ganze Chose auch auf Anhieb klappt, gibt es den dritten: „Practice Mode“. Dieser funktioniert genauso wie der zweite, nur daß es keine Punkte gibt. Wie PD-(id)e-nreich!!!

Zwischen den Beveln hat man hübsche kleine Effekte eingebaut, die eigentlich noch das Beste am Spiel sind, aber mit diesem eben rein gar nichts zu tun haben. Ach ja, die Musi hat mir ganz gut gefallen. Aber leider, leider wird die bei einem Strategiespiel nicht bewertet (hehe). Zum schlechten Schluß kann ich Euch nur raten, auch mal etwas zu verschieben: Den Gedanken, dieses Game auch nur anzuschauen! ■

Sandra Alter



Grafik	3
Anleitung 11 (nur 1 Seite)	
Spielaufbau	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1



U.N. SQUADRON

System: Atari ST, Preis: ca. 85 Mark, Hersteller: U.S. Gold, England, Muster von: Hersteller.

„Nichts Neues im Westen“, lautet die Devise, wenn U.N. Squadron nach dem Laden auf dem ST-Monitor erscheint. Alles dreht sich bei U.S. GOLDS Neuveröffentlichung ums Ballern; die Handlung beschränkt sich demzufolge einmal mehr darauf, den Feuerknopf zu traktieren, als würde man dafür nach Akkord bezahlt.

Streng genommen ist dieser Vergleich auch gar nicht so abwegig, denn für das Abschießen der gegnerischen Flugzeuge, Hubschrauber,

ZWEITE WAHL

Panzer etc. bekommt man gutes Geld, das man nach Abschluß eines jeden Levels in die eigene Ausrüstung investieren kann. So können Superschüsse, Schutzschilde und einiges mehr ergattert

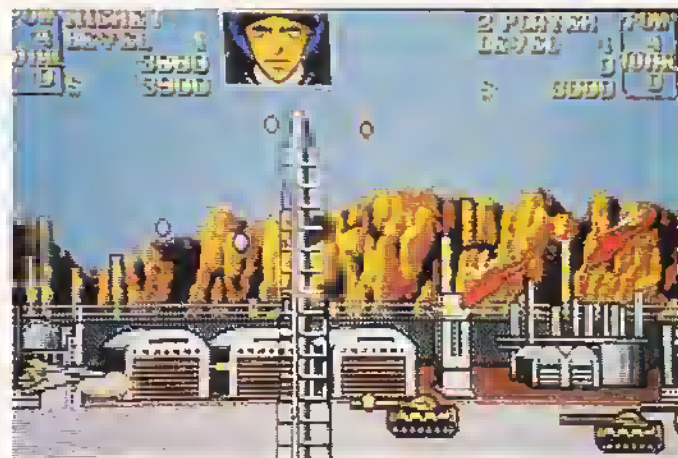
werden, was die Erledigung der einzelnen Missionen ein wenig vereinfacht.

U.N. Squadron scrollte horizontal, wobei sich heftiges Ruckeln schon von Beginn an störend bemerkbar

macht. Der Spieler steuert einen von drei zur Verfügung stehenden Bombern. Hat man einen Partner zur Hand, so kann man auch gleichzeitig mit zwei Maschinen in die Lüfte steigen und auf Feindesjagd gehen.

Bei alldem läßt die Grafik zu wünschen übrig, was nicht nur am schon angesprochenen „Ruckeling“ liegt. Wenn man schon meint, das 185.000ste Shoot 'em up produzieren zu müssen, so sollte man zumindest saubere Arbeit leisten. Dies jedoch hat U.S. Gold versäumt, so daß man getrost auf U.N. Squadron verzichten kann. ■

Bernd Zimmermann



Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4





DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

AUF DER SUCHE NACH PHANTASIEN



Jetzt für Amiga, C64, Atari, MSX
als Arcade- und Amiga-Ware-Serie.
Natürlich komplett in Deutsch!

Hotline - 02101/637570 · Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr.

RUSHWARE
Online with Us-Brand

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2

CSW
COMPUTER
WARE



Wollen Sie unser komfortables Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,-
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preissatz
Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

HUMOR IST, WENN MAN TROTZDEM SCHLACHT



BATTLE CHESS II CHINESE CHESS

System: IBM-PC (Festplatte und Maus dringend erforderlich), Amiga, ST, empf. **VK-Preis:** (IBM-PC) etwa 85 Mark, **Hersteller:** Interplay, USA, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

Das Königliche Spiel findet nun auch in der chinesischen Variante statt. Der „Platz des himmlischen Friedens“ ist in diesem Fall das



INTERPLAY-Schachbrett, auf dem es ebenso „blutrünstig“ zugeht. Das vom Index betroffene und inzwischen wieder vom selbigen genommene *Battle Chess* hat einen Nachfolger – BATTLE CHESS II – CHINESE CHESS.

Auch hier ist die Spielstärke des „eigentlichen“ Programms nicht gerade karpomäßig. Aber: Wie ich meine, darauf kommt es auch gar nicht an. Mir liegt hier die IBM-PC-Fassung vor, die mit herrlichen Grafiken, sehr schönem Sound (AdLib angewendet) und außerordentlichen Animationen aufwartet.

Beim Chinesischen Schach gibt es mehr Figuren und Zeichnungen, Titel für einzelne Elfenbein- oder Holzköpfe, je nachdem, auf welcher Seite sie spielen. Die klassische Eröffnung bei dieser Variante ist der Einsatz der zen-

tralen Kanone. Diese gilt es zu blockieren, um nicht größeren Schaden entstehen zu lassen. Der König (Kaiser?) hat nur einen begrenzten Freiraum in seinen Bewegungen. Umso wichtiger ist es, den Knaben abzusichern.

Kommen wir aber zur Hauptsache: Dem Action-Element bei Battle Chess II: Dieses Produkt steht ganz im Zeichen der Belustigung. Die Figuren kratzen sich am Po, schnäuzen, wackeln ungeduldig auf der Stelle, bis, ja, bis etwas passiert. Die Kampfsequenzen beim „Schlagen“ sind komisch, köstlich, ausgezeichnet! Jeder Zug wird auch musikalisch untermalt. Die Prügeleien und Gemeinheiten nehmen immer subtilere Formen an. Langeweile kommt nicht auf. Beispiele: Der Bauer wird kampfunfähig, da ihm die Hosenträger

durchtrennt werden. Noch bevor er seine Denims hochziehen kann, schlägt man ihm den halben Hut weg und danach... Besonders fies verhielt sich der König bei einem Besuch meines Kanonisten: Cool händigte er dem wackeren Streiter ein Geschenkpaket aus. Dieser löste die Schleife, warf sie hinter sich, öffnete den Deckel, warf auch diesen weg, um einer geballten Sprengladung entgegenzusehen – Kabumm! Wir sehen also, Chinesische Chess ist ein Fun-Game, dessen eigentliche Stärke eine Schwäche darstellt – das Schachprogramm selbst.

Noch zwei wichtige Anmerkungen: Über die Tastatur läuft so gut wie nichts... Und: Wohl dem, der über eine Festplatte verfügt! ■ M.K.

Grafik/Animation	11
Sounds	10 (AdLib)
Spielstärke	5
Motivation	9
Preis/Leistung	8



YOLANDA

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), empf. **VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Millenium, England, **Muster von:** Logotron, England.

Was für ein Weibsbild: Die langmähnigen, blond-lockigen Haare umrahmen ein schlankes Gesicht mit einer anmutig schmalen Nase. Dieser Kopf steckt auf einem schlanken Hals, der wiederum irgendwann in endlos langen Beinen mündet. Ein Traum – oder?

Was sonst – schließlich ist das Leben hart. Das beschriebene Mädel ist eine Erfindung von MILLENIUM, dem Ableger von LOGOTRON. Sie heißt YOLANDA und ist eine waschechte Amazone und Prinzessin. Da Yolanda

Sehr blond – sehr doof?



jedoch ein bisschen vorlaut ist, hat sie sich mit der Zauberin Hera angelegt, die ihr aufgrund diverser verbaler Frechheiten einen Fluch auferlegte. Um den Fluch loszuwerden, muß Yolanda die zwölf Heldentaten des Herkules nachvollziehen, sprich zwölf Levels durchqueren, wobei jedes Level aus bis zu fünf Aufgaben besteht. Das hört sich zwar massig an, ist es aber nicht, denn jede Aufgabe ist nicht größer als ein

Screen. Und auch der Begriff „Aufgabe“ ist ein wenig übertrieben, denn der Spieler muß lediglich das Mädel zur Ausgangstür führen. Dies ist wiederum echt schwierig, denn Yolanda ist ein sehr bektisches Jump-and-run. Plattformen gehen sofort in Flammen auf oder bröckeln ab, Meteoriten fegen im Affenzahn über den Screen, Krabben und Vögel grab-schen nach der Spielfigur.

Das Spielprinzip erinnert

verteufelt an den guten, alten *Manic Miner*, der vor rund sieben Jahren in ähnlicher Art und Weise sein Unwesen trieb. Seitdem scheint sich auch nicht sonderlich viel geändert zu haben, denn Yolanda bietet – ganz der Klassiker – winzige Sprites vor sparsamen Backgrounds, lustige Sounds nebst gefühlvollen bis mißratenen Animationen – und das war's auch schon. Wer darüber hinaus noch ein wenig Pfliff erwartet, wird von Yolanda schwer enttäuscht werden. Geboten wird lediglich Kurzzeit-Action mit Kurzzeitmotivation. Ach ja, noch was: *Manic Miner* war echt besser... ■

Michael Suck

(Amiga/Atari ST)	
Grafik	4 4
Sound	7 7
Spielablauf	5 5
Motivation	5 5
Preis/Leistung	5 5





1991: Mehr Frieden, mehr Freiheit, mehr Spiele! Für unsere Freunde!



FINGERSCHNIPPEN-TORE KIPPEN



SUBBUTEO

System: Amiga, Atari ST, C-64-Disk (alles reingezogen), **empf. VK-Preise:** ca. 80 Mark (Amiga), ca. 75 Mark (ST) & etwa 50 Mark (64er-Disk), **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford Stroud, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

gem Netz!) platzierten unsere Mannschaften und die Schieds- und Linienrichter (für Hooligans, Zuschauer und Ordner hatte das Geld nicht mehr gereicht). Da standen sie nun, unsere auf Toffee-Fee-Basis produzierten Plastik-Helden. Das Regelwerk der „F.I.S.A.“ (Federation International Subbuteo Associations) war für uns ein Buch mit sieben Siegeln.

Deshalb strickten wir unser eigenes. Dies erwies sich als nicht unbedingt griffig, so

Tore zu erzielen. Gut, dies ist die Aufgabe bei jedem Fußball-Spiel. Da aber Berührungen mit dem Kontrahenten sofort als Foul angesehen werden und der betroffene Spieler entscheiden kann, ob sich die gegnerischen Mannschaften wieder zurückziehen müssen oder nicht, das war mir neu. Und überhaupt: Es kam einfach kein richtiger Spielfluß auf.

Gesteuert wird diese, ich würde sagen Schach-ähnli-

nen bestimmt. Per „O.K.“-Klick gelangen wir zum Spielfeld. Das erste Match geht gegen den Rechner. Dieser zeigt mir in eindrucksvoller Manier, wie man sich korrekt verhalten muß.

Während ich meine Männchen mit zuviel Power (linkes Mausohr linker Finger = Power, linkes Mausohr rechter Finger = Schnitt) quer übers Feld schnippse, haut mir der Rechner ein paar (überdimensional große) Bälle auf den Kasten. Der Keeper wird automatisch gesteuert; ich habe also null Einfluß. Das Bestimmen der Richtung, die Drehung des Geschehens um 360 Grad sowie der Zoom-Effekt geliehen mir sehr gut. Nur: Ein Tor wollte nicht gelingen. Aus lauter Verzweiflung – und aus Testgründen... versteht sich – schoß ich aufs eigene Tor.

Und siehe da, es klappte: „Goal, Goal, Goal!“. Der Jubel kannte keine Grenzen.

Ebensowenig wie Subbuteo, denn ich hatte vergessen, die Spielzeit einer Hälfte von 45 Minuten (Echtzeit!) zu verkürzen... Ein Spiel für Fans und Strategen. Alles halt Geschmacksache. ■

Manfred Kleimann



Wenn Dortmund gegen die Bayern antritt, geht's meist sehr einseitig aus. Beim Schnippy-Game kann's anders aussehen (Amiga)

Ich glaub', es ist ungefähr 12 Jahre her, als Bernd und ich uns 'ne Spanplatte mit Filz bezogen, Kreise und Linien gezeichnet und ein paar Packungen Subbuteo-Figuren besorgt haben. Irgendwoher hatten wir die Kunde vernommen, daß man mit diesem Fußball-Game jeden Herrenabend zu einem Festakt machen könne. Alles bloß Werbung! Wir stellten die Tore auf, die oft zusammenkippten, wenn wir auf diese schossen (mit richti-

daß nur noch das grüne Brett als Mahnmal bei mir in der Garage vor sich hin schimmelt...)

Ähnlich schwierig sind eben die „F.I.S.A.“-Regeln (hat nichts mit Formel 1 zu tun!) bei der Computervariante SUBBUTEO – THE COMPUTER GAME aus dem Freigehege des ELECTRONIC ZOO. Unsere Spieler im Mafia-Beton sollen nun so in Position geschnippt werden, daß man in der Lage ist,

che Simulation des Brettspiels mit der Maus. Wir erstellen zunächst einmal eine anständige Liga und wählen aus, mit wieviel Mann- und Computerschaften wir unsere Kräfte messen möchten. Hernach gebt's zur Wahl des Trikots (hübsches, modernes Outfit ist darunter!) und der Eingabe des Namens.

Als bald erscheint eine kleine Übersichtskarte sowie ein Display. Hier werden Regeln erläutert und Formatio-

Amiga / ST / C-64	
Grafik/Animation	7
(Titel-) Sound	8 / 7 / 8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7



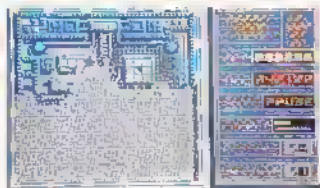
LOW-BUDGET



ESCAPE FROM THARKAN

System: Amiga, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** CP-Verlag, **Muster von:** CP-Verlag, Bensheim

Ha! Nun soll noch mal jemand sagen, wir würden nur noch die teuren Full-Price Games aus dem fernen Ausland testen und dabei die manchmal nicht zu verachtenden Low-Budget-Produkte unserer heimatischen Fir-

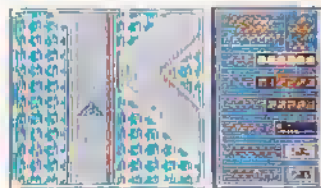


Langeweile für 20 Mark

men außer acht lassen! Deshalb haben wir uns mal ein wenig umgehört und werden von nun an in loser Folge Tests von verschiedenen Diskettenmagazin-Games bringen (vorausgesetzt, es interessiert überhaupt jemanden!). Gut. Nummer eins stammt vom guten alten CP-Verlag, der den 8-Bitlern unter Euch vielleicht durch seine 64er-Mags Magic Disk und Game On bereits ein Begriff sein dürfte. ESCAPE FROM THARKAN (ob da wohl jemand Perry Rhodan liest?) stellt jedoch leider nicht gerade einen repräsentativen Vertreter für ein gelungenes Budget-Game dar. Es handelt sich hierbei um eine etwas verstaubte Arkanoid-Variante, die heutzutage wirklich kaum noch jemanden hinter dem Ofen hervorlock-

ken dürfte. Zwar wurde das Spielprinzip durch eine kleine Sequenz, bei der man mit einem Raumschiff in einen anderen Level fliegen muß, etwas aufgepeppt, kann aber zumindest mich nicht dazu hinreißen, dieses Spiel noch einmal einzuladen.

Die Grafik ist während des Arkanoid-Szenarios recht nett gelungen, die optische Darstellung der Raumschiff-Sequenz ist jedoch bestenfalls dazu geeignet, mir ein angeödetes Gähnen zu entlocken. Der Sound beschränkt sich auf stumpfsinnige Effekte und regt auch nicht gerade dazu an, den



Lautstärkeregler höher zu drehen. Ich kann leider niemandem empfehlen, sich dieses Teil unbedingt anzuschaffen, es sei denn, er ist ein wirklich fanatischer Anhänger aller Breakout-Verschnitte und stört sich nicht an der optischen Aufmachung des Games. Daß es aber auch besser geht, beweist uns CP mit der nächsten Ausgabe der Amiga-Fun (Test demnächst) und läßt wirklich hoffen, daß Escape from Tharkan ein Ausreißer war, der sich hoffentlich nicht wiederholt.

Steve

Grafik: 4
Sound: 3
Spielablauf: 3
Motivation: zero
Preis/Leistung: 2

RSE Electronic

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4

	Amiga	AtariST	PC5 1/4		Amiga	AtariST	PC5 1/4
688 Alien Submarine*	71.00		79.00	Might and Magic 2	64.00	78.00	
All Time Killer*		98.00		Navigator 4 OPS/PS			66.00
All Dogs go to Heaven	64.00			Nimble War*	64.00	70.00	
All Time Favourite*	78.00	84.00	70.00	Old Imperium*	56.00	54.00	56.00
Amos	120.00			Omigo	70.00	70.00	78.00
Anarchy	54.00	54.00		Opelico Thunderbolt	64.00	64.00	
Aquarion	64.00	64.00		Overtun	78.00		
Arkanoid	87.00	67.00	64.00	Oxopolis*			144.00
Assault Mission*	72.00	67.00	87.00	P47 Thunderbolt	64.00	64.00	64.00
Back to the Future 2	64.00	67.00	79.00	PGA Tour Golf*			71.00
Bad Blood*	70.00		84.00	Pipoman*	54.00	64.00	64.00
Balance of Power 1900*	87.00	54.00	67.00	Praxis*	71.00	64.00	64.00
Boi Deutch*	87.00	71.00	70.00	Player Manager	54.00	64.00	
Boilin' East VS West*	71.00	72.00	71.00	Police Chase*	87.00	67.00	67.00
Blods of Steel	88.00			Pohno Onset?*	88.00	67.00	75.00
Blade Warrior	67.00	64.00	64.00	Populous*	71.00	71.00	71.00
Bloodwych	88.00	00.00	68.00	Powerboon*	64.00	64.00	64.00
Bloodwych Data Disk	41.00	41.00		Powerdini*	64.00	54.00	72.00
Bordomo*	70.00		78.00	Protoplay	71.00	71.00	
Börsenflucht*	72.00	72.00	72.00	Raiders of Tycoon*	64.00	64.00	68.00
BSS Jane Seymour	64.00	64.00		Rainbow Islands	64.00	64.00	
Endokan*	71.00		71.00	Rapcon*			64.00
Endeoligo Manager*	50.00		64.00	Rod Heel	08.00	59.00	
Carnal Command		72.00	71.00	Resolution 101*	72.00	72.00	72.00
Carnal Capita	64.00			Runk Dangers*	64.00	64.00	
Caslo Maiter*	01.00	64.00	01.00	Rotor*	64.00	64.00	64.00
Cenitron Defender of Rome*			71.00	Secret of Silver Blades*	04.00	64.00	
Chamber of Shikulas	67.00	87.00		Seven Gates of Jambala	64.00	64.00	
Chocomalet 2100*			64.00	She Dow of the Bow	64.00	64.00	
Chocomalet 2150	64.00		64.00	Shimken Ma*	71.00	71.00	71.00
Chocomalet 2150	78.00	70.00		Shinobi		54.00	64.00
Chuck Yagoo Adv. FI T 2.0	71.00		82.00	Shinobi 2		54.00	64.00
Codename: Iceman*	64.00	94.00	80.00	Sin City	87.00	58.00	72.00
Colonel Baguest*	64.00		107.00	Sim City Terrain Editor*	41.00		81.00
Colorado*	64.00	64.00	64.00	Skid Die*			71.00
Comboscar	64.00	64.00		Skid Die 2*	54.00	65.00	
Compuet	71.00		71.00	Snakey	64.00	64.00	
Compuet for Camelot*	64.00		107.00	Snakey Lord	72.00	72.00	72.00
Corvette*			80.00	Sorcerer			102.00
Curse of the Azure Bonds*			70.00	Space Quest 1*	07.00		67.00
Cyberball*	64.00	54.00	64.00	Space Quest 2*	07.00	67.00	70.00
Cycles*	64.00		67.00	Space Quest 3*	64.00	70.00	64.00
Damocles	64.00	64.00		Space Rogue	70.00	76.00	78.00
Dark Zone	54.00	54.00		Star Trek 0*			76.00
David Wolf Secret Agent*			90.00	Star Trek 1*	64.00	64.00	64.00
Death Truck*			76.00	Star Trek 2*	71.00	71.00	
Defender of the Earth	54.00	58.00		Starlight 2*			64.00
Dojo VU 2*	67.00		78.00	Storm Amigos Europa	78.00		78.00
Dragon Winter	64.00	64.00		Stryx	54.00	57.00	
Die Hard*			64.00	Summer Edition*	64.00	54.00	64.00
Distant Shores	132.00			Super Wonder boy	64.00	54.00	
Double Dragon 2*	64.00	54.00	64.00	Suspense	64.00	64.00	
Dr. Doom's Revenge	64.00		64.00	Superman's Secret	64.00	64.00	
Dragon Fighi	80.00	87.00	85.00	Sword of Samurai*			79.00
Dragon Strike*			70.00	Tennis Cup*	71.00	71.00	71.00
Dragon Breath	76.00	76.00		Test Drive 2*	71.00		71.00
Dragon Law 1		111.00	110.00	The Punisher	64.00	64.00	
Dragon Lair 2	111.00			Then Forest Hunt*	90.00	90.00	80.00
Drakken	67.00	07.00	64.00	Third Courier*	64.00		07.00
Duagoner	67.00	72.00		Thunderlink*	60.00	64.00	70.00
Dynasty Wars*	64.00	54.00	64.00	Tower of Babel*	64.00	64.00	71.00
Dytos 07	51.00	51.00		Trakman Manager*	64.00	64.00	64.00
E-Motion*	64.00	64.00	64.00	Triad Europe*	64.00	64.00	64.00
Elito	72.00	72.00	07.00	Triad 2	64.00	64.00	
Elito 2	64.00	64.00		Triad 3	54.00	72.00	76.00
Emlyn Hughes Soccer				TV Sports Football*	78.00	78.00	76.00
Escape P.T.P.O.				Ultima 5*			64.00
Escape from Hell*	64.00	64.00	64.00	Ultima 6*	90.00	58.00	
F-15 Strike Eagle 2*			64.00	Ultimate Darts	64.00	64.00	64.00
F-16 Combat Pilot*	64.00	54.00	64.00	Ultimate Golf	64.00	64.00	64.00
F-16 Combat Pilot EGA*			64.00	Ums 2	00.00	80.00	90.00
F-16 Falcon*	70.00	72.00	64.00	Ums 3	64.00		
F-16 Falcon AT/EGA Version*			102.00	Ums 4	64.00	64.00	
F-16 Stealth Fighter*			80.00	Ums 5	64.00	64.00	
Face Off Hockey*			76.00	Ums 6	64.00	64.00	
Fighting Bomber	76.00	70.00	64.00	Ums 7	64.00	64.00	
Flie & Blühen	72.00	71.00		Ums 8	64.00	64.00	
Flight Simulator 2	104.00	104.00		Ums 9	64.00	64.00	
Flight Simulator 4			117.00	Ums 10	64.00	64.00	
Flight Simulator 4 DT Handb.*			162.00	Ums 11	64.00	64.00	
Fight of the Intruder CGA*				Ums 12	64.00	64.00	
Fight of the Intruder EGA*				Ums 13	64.00	64.00	
Flimbo's Quest	64.00		101.00	Ums 14	64.00	64.00	
Flimbo's Quest 2	71.00	71.00		Ums 15	64.00	64.00	
FM World Cup Edition*	64.00	54.00	54.00	Ums 16	64.00	64.00	
Football Manager 2 mil				Ums 17	64.00	64.00	
Galactic Commander	64.00	64.00	64.00	Ums 18	64.00	64.00	
Ghost n' Goblins*	64.00	64.00	64.00	Ums 19	64.00	64.00	
Ghostbusters 2	64.00	64.00	70.00	Ums 20	64.00	64.00	
Goldrush*	87.00	87.00	76.00	Ums 21	64.00	64.00	
GoldenEye	64.00	64.00		Ums 22	64.00	64.00	
Great Gauri*	71.00	71.00	71.00	Ums 23	64.00	64.00	
Guns & Butter			64.00	Ums 24	64.00	64.00	
Hard Drive*	81.00	81.00	01.00	Ums 25	64.00	64.00	
Heavy Davidson*	78.00	70.00		Ums 26	64.00	64.00	
Hoopm*			88.00	Ums 27	64.00	64.00	
Heavy Metal*	64.00	64.00	64.00	Ums 28	64.00	64.00	
Heroes Comp	70.00	76.00		Ums 29	64.00	64.00	
Heroes Quest*	88.00	88.00	111.00	Ums 30	64.00	64.00	
Impertum	71.00	71.00		Ums 31	64.00	64.00	
Indiana Jones Adventure*	71.00	71.00	00.00	Ums 32	64.00	64.00	
Indyapolo 500*	64.00	64.00	71.00	Ums 33	64.00	64.00	
Intelligence	64.00	64.00	64.00	Ums 34	64.00	64.00	
Italy 1990*	64.00	64.00		Ums 35	64.00	64.00	
Ivanhoe	64.00	01.00		Ums 36	64.00	64.00	
Jack Nicklaus Golf*	64.00	64.00	64.00	Ums 37	64.00	64.00	
Jai Fighoi EGA*			10.00	Ums 38	64.00	64.00	
Journey			80.00	Ums 39	64.00	64.00	
Kaloes	110.00	112.00		Ums 40	64.00	64.00	
Khalon*	71.00	71.00	81.00	Ums 41	64.00	64.00	
Khalon 2	64.00	64.00		Ums 42	64.00	64.00	
Klax*	54.00	64.00	01.00	Ums 43	64.00	64.00	
Knights of Legend	70.00	70.00	70.00	Ums 44	64.00	64.00	
Kni*	64.00	64.00	64.00	Ums 45	64.00	64.00	
Knight Nite 2	64.00	64.00	64.00	Ums 46	64.00	64.00	
Legend of Fergal*	80.00	80.00	90.00	Ums 47	64.00	64.00	
Legend of Fergal 2*	87.00	87.00		Ums 48	64.00	64.00	
Legend of Fergal 3*	64.00	70.00	64.00	Ums 49	64.00	64.00	
Legend of Fergal 4*	102.00	102.00		Ums 50	64.00	64.00	
Legend of Fergal 5*			112.00	Ums 51	64.00	64.00	
Legend of Fergal 6*			67.00	Ums 52	64.00	64.00	
Legend of Fergal 7*			64.00	Ums 53	64.00	64.00	
Legend of Fergal 8*			64.00	Ums 54	64.00	64.00	
Legend of Fergal 9*			64.00	Ums 55	64.00	64.00	
Legend of Fergal 10*			64.00	Ums 56	64.00	64.00	
Legend of Fergal 11*			64.00	Ums 57	64.00	64.00	
Legend of Fergal 12*			64.00	Ums 58	64.00	64.00	
Legend of Fergal 13*			64.00	Ums 59	64.00	64.00	
Legend of Fergal 14*			64.00	Ums 60	64.00	64.00	
Legend of Fergal 15*			64.00	Ums 61	64.00	64.00	
Legend of Fergal 16*			64.00	Ums 62	64.00	64.00	
Legend of Fergal 17*			64.00	Ums 63	64.00	64.00	
Legend of Fergal 18*			64.00	Ums 64	64.00	64.00	
Legend of Fergal 19*			64.00	Ums 65	64.00	64.00	
Legend of Fergal 20*			64.00	Ums 66	64.00	64.00	
Legend of Fergal 21*			64.00	Ums 67	64.00	64.00	
Legend of Fergal 22*			64.00	Ums 68	64.00	64.00	
Legend of Fergal 23*			64.00	Ums 69	64.00	64.00	
Legend of Fergal 24*			64.00	Ums 70	64.00	64.00	
Legend of Fergal 25*			64.00	Ums 71	64.00	64.00	
Legend of Fergal 26*			64.00	Ums 72	64.00	64.00	
Legend of Fergal 27*			64.00	Ums 73	64.00	64.00	
Legend of Fergal 28*			64.00	Ums 74	64.00	64.00	
Legend of Fergal 29*			64.00	Ums 75	64.00	64.00	
Legend of Fergal 30*			64.00	Ums 76	64.00	64.00	
Legend of Fergal 31*			64.00	Ums 77	64.00	64.00	
Legend of Fergal 32*			64.00	Ums 78	64.00	64.00	
Legend of Fergal 33*			64.00	Ums 79	64.00	64.00	
Legend of Fergal 34*			64.00	Ums 80	64.00	64.00	
Legend of Fergal 35*			64.00	Ums 81	64.00	64.00	
Legend of Fergal 36*			64.00	Ums 82	64.00	64.00	

UNION

Hardware · Software · Zubehör
Willi Lennartz
(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	SI.
A 10 Tank Killin	SIM	74.00	88.00	—
Aprenhca	GES	54.00	—	—
Batlin Maalar	ROL	05.90	69.90	05.00
Benk to the Finira 2	ACT	65.90	05.00	05.00
Bad blood	ROL	—	73.90	—
Baile chess 2	SIM	—	84.90	—
Blitzkrieg Mei 1045	SIM	80.50	—	00.50
BSS Jayn Sayma	ADV	05.00	—	—
Bnnk Rogers	ROL	00.00	69.50	—
Cadavr	ACT	82.00	—	02.00
Chinaga 00	STR	53.00	73.90	—
Codanama Innman	ADV	88.00	74.90	—
Calanals Baqnest	ADV	80.90	00.00	—
Canqnarar	SIM	05.00	05.90	—
Canqnasal of Camalat	ADV	00.00	60.90	—
Corparalian	ADV	03.00	—	—
Carvalle	—	73.90	—	—
Crickel Captain	SIM	00.00	—	00.90
Days of thindir	ACT	05.00	05.90	05.90
Die Hard	ACT	64.00	65.00	04.00
Dina Wars	ACT	53.00	00.00	53.00
Dragon strike	SIM	72.00	69.90	—
Dragon wals	ROL	08.90	70.90	—
Dragonlight	SIM	05.00	—	05.00
Easi VS Wnst Bnrim	STR	05.00	05.00	—
Emlyn Hnqhas Int. Sacca	SIM	04.90	—	59.90
F 19 Sinalin Fighlar	SIM	08.00	85.90	08.00
Fatal Harflega	ADV	05.90	—	—
Final Battle	—	02.00	—	02.00
Fire & Forgnl 2	ACT	02.00	63.90	03.00
Flight of the Intrudr	SIM	—	89.90	—
Fanteln of Drama	ACT	—	05.00	04.00
Football Managa World Cnp Edition	SIM	49.00	54.90	55.90
From Coast la Coast	SIM	—	59.00	—
Fnlnrn Baaknball	ACT	02.00	—	02.00
Fnlnrn Wars	ADV	02.00	70.90	55.90
Gold al lha Azinks	ACT	57.00	—	—
Gnnmlns 2	—	87.90	—	—
Harpoon	—	04.00	—	04.00
Immortal	ACT	50.00	—	58.90
Intrnr. Sancar Challanga	SIM	—	—	02.00
Invesl	GES	02.00	72.90	50.90
Isldia	SIM	58.00	—	—
Kick all 2 World Cup Edition	—	—	70.00	—
Kings Bonny	ADV	—	84.00	74.90
Kings Onnal 4	BOO	84.00	84.00	—
Kings Onnst 5	ADV	84.00	84.00	—
Lagnnd al Faerghall	ROL	65.90	72.90	65.90
Lnfanre snll Larry 3	ADV	85.00	00.00	85.00
Loom	ADV	70.90	70.90	70.00
Lost Patrol	STR	—	—	—
Maah Sirmala	ACT	03.90	77.90	63.90
Midnghi Raslslenca	ACT	00.00	—	—
Midwintnr	STR	65.90	60.90	65.00
Night Brnd	—	02.00	—	60.00
On'e Wall	ACT	—	55.90	—
Operation Harjar	—	—	57.00	—
Operation Sprnanna	SIM	75.90	—	—
Opafalon Slaallh	ADV	50.00	70.90	50.00
Oriental Games	SIM	01.00	—	65.00
Pool al Radnanna	ROL	—	—	65.00
Popnlans	SIM	05.00	65.00	65.00
Port of mall	SIM	—	79.00	—
Pownmangr	SIM	04.00	60.00	64.00
Prince of Parsla	ACT	—	60.00	—
Railroad Tynoon	SIM	79.90	65.00	—
Readerel	SIM	40.00	—	41.50
Rick Dangrons 2	ADV	50.00	—	58.00
Silant Snrvinn 2	SIM	—	70.90	—
Snowslrika	ACT	02.00	05.90	50.00
Spann Onnal 4	ACT	87.00	67.90	—
Star Control	SIM	—	72.90	—
Starmovik SU 25	SIM	—	71.00	—
Stratego	SIM	—	74.90	—
Snbblno	SIM	03.00	—	63.00
Sword of Sammel	STR	05.00	05.90	65.00
Team Yankaa	SIM	75.90	70.90	75.90
Thn Sanond World	SIM	53.00	60.00	53.00
Tha Snrcnl of Mankey Island	ADV	05.00	60.00	65.00
Thnr Flneal Honr	SIM	69.90	69.90	70.00
Thama Park Mynlry	SIM	—	60.00	65.00
Thnndarlrika	ACT	65.00	76.00	65.00
Tinn Manhima	ACT	—	—	65.00
Tlano	—	50.00	40.00	—
Torvak the Warror	—	06.90	—	60.00
Transworld	SIM	04.00	73.00	64.00
UMS 2	SIM	63.90	—	—
Ultima 5	ROL	70.00	70.00	70.00
Ultima 0	ROL	08.90	70.00	—
Wlllrs	GES	00.00	63.90	—
Winga	SIM	75.00	79.00	—
Wings of Dnath	ACT	07.90	—	67.00
Wings of Enry	SIM	60.00	66.90	—
Wanderland	ADV	—	70.00	—
Yalanda	SIM	40.00	—	40.00

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeigensliste. Jeden Tag - Neuerscheinungen - zu absoluten Knüllerpreisen. Finden Sie uns an!

Hardware (kl. Auszug)

3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgel. Bns, abschaltbar 179,-
4.25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgel. Bns, abschaltbar 247,-
512 KB AS500, abschaltbar, Magabit, Akku-Uhr 130,-

Soundblaster (kl. Handbuch, neueste Version) 380,-

Adlib Soundcard (inkl. Cartrose KII 207,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1108,-

Kassettrekorder: Goma boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive o. d. deut. Vars. und Importgeräte 4kl. Tagespreise, PC-Engine o. A. Alla Spielk. für a.p. Kassettrek. var. ärg. zu Sonderpreisen

Varianz: Vorkasse r. DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Anzahlung nur Vorkasse + DM 15,-

Briefleitung: Tel. (02162) 12303, 13.00 - 20.00 Uhr, (02150) 3722, 10.00 - 13.00 Uhr

Fax, (02162) 350167

Finnwall W. Lennartz, Harmanstr. 11, 4050 Viersinn 1 n. Hagewinkel 73, 4156 Wühlh 4

Für Druckfehler kann Haftung. Preisänderungen vorbehalten. Preishalte DM 1,60 in Briefmarken



PUZZNIC

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 85 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Ocean, Manchester M2 5NS, England.

Seit knapp einem Monat für den Game Boy erhältlich, debütiert PUZZNIC nun auf dem Amiga. Wer als Commodore-Besitzer noch keinen Schrank voller Tetris, Logo oder Loopz hat, sollte auf jeden Fall einen Blick auf dieses Knobelspiel werfen. PUZZNIC ist von seiner Spielidee simpel, aber faszinierend.

Im Mittelpunkt des Spieles stehen Steine. Diese sind mit Symbolen bedruckt und liegen in mehr oder weniger verwinkelten Höhlensystemen herum. Ziel des Spieles ist es, die Steine so zu verschieben, daß mindestens zwei Stück neben- oder übereinanderliegen. Dann lösen sich die Steine in Wohlgefallen auf und verschwinden vom Bildschirm. Eine Runde ist dann geschafft, wenn am Ende der Schieberei kein Stein mehr übrigbleibt. Hört sich einfach an, und ist es auch. Knifflig und spannend wird PUZZNIC erst durch drei Features. Nummer eins: Die Steine können nicht beliebig verschoben werden, denn sie unterliegen den Gesetzen der Schwerkraft. Fallen sie in Kuhlen, sitzen die Steine fest und können für weitere Aktionen abgeschrieben werden. In diesem Falle hilft nur ein Neustart (auch in einzelnen Bildern

möglich). Nummer zwei: Gelegentlich müssen statt Symbol-Paaren auch -Trios zusammengefügt werden. Übersieht man den dritten Stein und schiebt nur Paare zusammen, bleibt am Ende ein einzelner Stein übrig. Die Folge: siehe oben. Feature Nummer drei ist „nur“ ein Zeitlimit, das gemeinsam mit komplizierten Stein-Anordnungen und einer fesselnden Musik für reichlich Streß sorgt.

Auf der Haben-Seite stehen weiterhin eine Two-Player-Option sowie die Möglichkeit der Levelwahl. Die Bilder selbst sind nun etwas schwieriger zu lösen. Hingegen ist die Grafik des Spieles immer noch so schlicht und zweckmäßig wie eh und je. Ein tolles Spiel ist PUZZNIC trotzdem. Hersteller OCEAN hat ins Schwarze getroffen!

Peter Braun

Grafik	6
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



»Mit PUZZNIC hat OCEAN ins Schwarze getroffen!«



WENN SIE DIE HERAUSFORDERUNG SUCHEN; WERDEN SIE DAS ABENTEUER FINDEN!

das interaktive Rollenspiel
einer neuen Generation,
entführt Sie in die Welt von übermorgen...

detaillgetreue Animationen begleiten
Sie und Ihre Crew auf den Weg
in unbekannte Galaxien...

treffen Sie Entscheidungen über Leben und Tod...

erweitern Sie Ausrüstung und Intellekt und
lösen Sie die Rätsel der Zukunft...



im kommen!

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

SOFTWARE PRODUKTION

Die Armee der Verlierer...



LEGEND OF
THE LOST

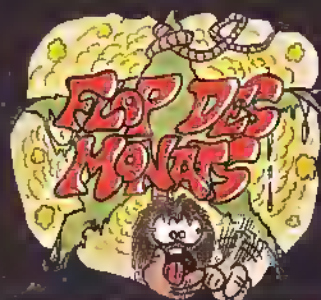
System: Amiga (getestet),
Atari ST (getestet), Preis:
ca. 65 DM, Hersteller: Im-
pressions, England.

Der größte Clou des Spiels befindet sich in der Packung in Form der Anleitung. Da bringt der Hersteller IMPRESSIONS nämlich seinen Dank für den Kauf des Spiels zum Ausdruck und hofft, man möge doch „viele vergnügliche Stunden“ mit diesem Spiel haben. Und wie! Wenn die kleinen blauen, roten und gelben Flämmchen aus dem Kamin züngeln, während die Verpackung sich langsam in Ruß auflöst und die Diskette sich dreidimensional ins Einsteinsche Kontinuum verkrümelt, schlägt das Herz jedes Besitzers von LEGEND OF THE LOST höher – er besitzt das Spiel dann nämlich nicht mehr.

Bevor wir jedoch zu den praktischen Anwendungsmöglichkeiten unseres heu-

...wird von all denen gestellt, die sich LEGEND OF THE LOST für ihren Compi reinziehen – der Titel ist Programm. Hersteller IMPRESSIONS hat schon fast ein Abo in unserer Flop-Ecke und beweist auch bei diesem neuesten Produkt, wie man mit einer Mischung aus schwachsinniger Story, miserabler Programmierung und hammerhart einfältigem Spielablauf den Sprung an die Spitze der Flop Ten schafft. Also: Vorhang auf für eine Orgie des Grausens, ein Massaker der Augen, für ein Verbrechen an modernster Technik. Die Hauptdarsteller: Jane und das Nashorn – das erotischste Paar sein Mickey Rourke und Kim Basinger!

tigen Flops kommen, wollen wir jedoch zunächst ein Auge auf das Spielgeschehen werfen, um es dann ganz vorsichtig wieder aufzufangen. Bei Legend of the Lost geht's mitten rein ins volle Leben, mitten rein in den noch



existierenden Urwald. Dort geschieht das Unfaßliche: Das Flugzeug, an dessen Bord sich Deine Freundin befindet, wird urplötzlich von feindlichen Düsenjägern abgeschossen. Da Du im Tower der Flugsicherung diesen apokalyptischen Vorgang mitbekommen hast, steigst Du unverzüglich selbst ins Flugzeug, um Deine holde Freundin aus den Fängen lüsterner Schimpansen oder züngelnde Schlangen zu retten. Wie sich jedoch herausstellt, ist das Mädel von Verbechern gekidnappt worden. Au weia...

Und damit kommen wir so langsam zum Nashorn. Vorher muß jedoch im ersten Le-

vel ein Flugzeug über den Urwald geflogen werden, wobei feindliche Düsenjäger am Himmel rumballern. Die Steuerung ist voll daneben, Scrolling und Animation gleichsam und auf beiden Rechnern ruckelig, die Grafik ein Griff ins Klo, der Spielablauf öde ohne Ende. Besonderheit: Die Amiga-Fassung ist langsamer, da der Blitter vor der Programmierung wohl ausgebaut wurde.

In Level zwei ist man auf einer Hochebene gelandet, wo das Rendezvous mit dem Nashorn stattfindet (sieht aus wie ne schwangere Kuh). Rennen und schießen ist hier die Devise. Die Grafik ist übrigens abartig, die Animation furchterregend... aber das kennen wir ja schon.

Der Rest in Kürze: In Level drei gibt's Steinschlag, in Level vier wird das Mädel in der Höhle gerettet, in Level fünf werden Sprengladungen gelegt und geflüchtet. Grafik, Animation und Scrolling: siehe Level eins und zwei.

Legend of the Lost hat echt auf der ganzen Linie gelooost. Der Spielablauf ist so schnarchig, wenn nicht widerwillig, daß auch dem Hartgesotttesten die Galle hochkommt, liegt doch die gesamte Action im wesentlich in stupiden Ausweichmanövern – eine Frechheit für den Preis. Und über all dies ergießt sich ein furchterregender Sound mit lachhaften Effekten und Instrumenten, den sogar Otti nach eigenem Bekunden „in 20 Minuten hingekriegt hätte“. Also denn, viel Spaß beim Züngeln...

Michael Suck



So n Mist, da fallen selbst Otti die Barthaare aus

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0





NEO STICK

System: PC (mind. 256-KByte), **empf. VK-Preis:** 79,90 DM, **Hersteller:** NEO, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell, Tel: 08142/8273.

Jeder PC-Besitzer kennt sie: Joystickprobleme! Es ist schon ein Leid, daß es für die professionellen Maschinen, die sich mittlerweile zu hervorragenden Spielecomputern gemausert haben, keinen vernünftigen Joystick gibt. Der geplagte User muß meist auf die Maus oder die Tastatur zurückgreifen, was den Spielablauf oft stört und auch den Spaß leider allzuoft schwinden läßt. Wer jedoch auf Joysticks nicht verzichten möchte, der muß für PC-Sticks dann gleich einen Batzen Cash auf die Ladentheke blättern. Dazu handelt es

sich um Analogsticks, die nicht gerade die optimale Steuerung ermöglichen.

Die deutsche Firma NEO hat sich nun an ein Projekt gewagt, diese Probleme gänzlich abzuschaffen und dabei wurde - ich nehme es vorweg - hervorragende Arbeit geleistet: Mittels eines kleinen Adapters, der zwischen den Druckerport und gewöhnlichen (!) Stick gesteckt wird, und der dazugehörigen Software ist es möglich, wirklich 99,9 Prozent aller PC-Spiele zu zocken!

Wie das funktioniert, fragt Ihr Euch? Ganz einfach, aber genial: Das Programm emuliert die Tastatur des Computers! Man muß nur das NeoStick-Programm laden, die Tastaturbefehle des gewünschten Spiels zur Steuerung eingeben (z.B. Space = Button, „o“ = Joystick hoch, „k“ = Joy links usw.) und ge-



gebenenfalls ein paar Parameter mehr (je nach Spiel). Ist dies geschehen (dauert weniger als fünf Minuten), speichert man die Konfiguration ab und startet sie. Sie ist nun im Speicher resident, und das Spiel kann geladen und mittels Stick gesteuert werden. Eine Besonderheit am Rande: Mehrere Tastenfunktionen können auf eine Stickfunktion gelegt werden.

Das Programm ist sehr anwenderfreundlich gehalten, außerdem ist eine Liste beigefügt, der die entsprechen-

den Modi und Belegungen bekannter Spiele entnommen werden können.

Bisher ist erst ein einziges Programm bekannt, das mit dem Adapter nicht läuft. Folgende Games laufen hundertprozentig: *Their Finest Hour*, *Silent Service II*, *Xenon II*, *PGA Tour Golf*, *Flight of the Intruder*, *Great Courts*, *FaceOff*, *Elite* und Dutzende mehr. Auch Anwenderprogramme können per Stick gesteuert werden.

Mit dem NeoStick-System ist nun endlich auch den PC-Usern idealer Spielspaß mit guten Sticks garantiert! Unbedingt empfehlenswert und zudem (fast) geschenkt! ■

Hans-Joachim Amann

Positiv: Sehr niedriger Preis, viele Funktionen, Save-Option, gute Anleitung, einfache Handhabung.

Negativ: -

EIN NEUES ALLCOPY-SYSTEM KOPIERT ALLES AUF AMIGA

Endlich ein Sicherheits-Kopiersystem, womit auch der Anfänger Erfolg hat. Wir haben kein einziges Programm gefunden, dessen Kopiersperren das Sicherheitskopieren mit dem ALLCOPY-SYSTEM verhindert hätten.

Die Einrichtung fungiert als ob sie Ihre Platten mit einem zweischlitzen Plattenlaufwerk auf eine andere Platte kopieren würde. Nur wenige der allerschwersten Kopierungssysteme können das Sicherheitskopieren mit dem ACS (Allcopy-System) stören, weil das System sämtliche Formate annimmt.

Für Ihre Amiga brauchen Sie ein zusätzliches Plattenlaufwerk um die Allcopy-Modi der Einrichtung 100-prozentig auszunutzen. Dank des günstigen Preises, der grossen Auswahl von Nutzprogrammen und u.a. des effektiven Kopiersystems der neuen Generation, ist ACS ein guter Erwerb auch wenn Sie kein zusätzliches Plattenlaufwerk zur Verfügung hätten.

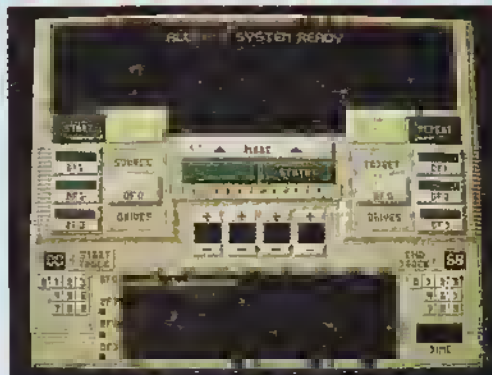
ACHTUNG! Da das ACS jedes für uns bekannte Programm kopiert, ist es in diesem Zusammenhang strengst verboten das System zur Verteilung gesetzwidrigen Kopien zu benutzen.

Das Paket von Kopier-Nutzprogrammen, das im Preis des ACS-Systems eingeschlossen ist, kann ohne zusätzliches Plattenlaufwerk benutzt werden. Das System enthält zahlreiche regelnde Einzelheiten um das Kopieren und dessen Überwachung zu verbessern.

Abweichend von anderen Kopierprogrammen kann man z.B. direkt auf der Anzeige folgen, was es für einen Fehler gibt, und in welchem Spur, auf welcher Plattenhälfte von welchem Plattenlaufwerk er erschienen ist.

Dies ist möglich, auch wenn Sie nur Amigas eigene zusätzliche Plattenlaufwerk oder sogar drei zusätzliche Plattenlaufwerken verwenden würden.

Das ACS ist jedenfalls eine gleich gute Anschaffung für Amiga als ein extra Speicher und ein zusätzliches Plattenlaufwerk.



Ja ... Ich bestelle die ACS Kopiereinrichtung einschl. Programme an meine Adresse zu DM 119,- + Porto DM 9,-. BITTE, kein Geld schicken. Zahlung erfolgt erst bei Ankunft der Sendung. Wir freuen Ihnen!

Name: _____

Anschrift: _____

— UND DIE EINRICHTUNG IST ERSTAUNLICH BILLIG
EINLAGE EINSCHL. **PROGRAMME NUR DM 119,-**

BITTE BEACHTEN! Wenn Sie 2 oder mehrere Einheiten bestellen, sparen Sie 20 %, d.h. der Preis je Einrichtung ist dann nur DM 95,- und das Porto DM 9,- unabhängig von der Bestellmenge. Ich bestelle _____ Stück Kopiereinrichtungen.

BITTE
BRIEFMARKE
AUFKLEBEN
(EUROPA)

**HI-TEC
INVENTIONS**

PL 65

SF-33721 TAMPERE

FINNLAND



„Kick Off 2“ ist nicht nur irgendein Fußball-Spiel. Besonders „leckere“ Törchen lassen sich abspeichern.

Wir suchen nun den besten gesaveten Treffer. ASM wird die Auswahl treffen und den Gewinner ermitteln.

Aber auch die Preise von 2 bis 10 können sich sehen lassen. Für die C-64-Besitzer gibt's eine Extra-Competition: „Wer programmierte die 64er-Version von

Kick Off 2?“ 10 Spiele aus dem Rushware-Katalog + ein T-Shirt werden unter den Einsendern verlost.

Außer der Elektronik gibt's für ST- und Amiga-Goalgetter:

3. Preis: 5 Spiele aus dem Rushware-Katalog
4.-10. Preis: 1 Spiel aus dem Rushware-Katalog

und T-Shirt mit Kick-Off-Motiv

WETTBEWERB.
 NUR FÜR LEUTE MIT
 TORINSTINKT.
 WIR SUCHEM DAS
 „TOR DES MONATS“.
 ABSPEICHERN UND
 AN ASM SCHICKEN.

TORDISKETTE
 BIS ZUM 31. 12. 1990 AN DIE ASM-REDAKTION, KENN-
 WORT: „KICK OFF“, STAD 35, W-3440 ESCHWEGE. DER
 RECHTSWEG BLEIBT WIE IMMER AUSGESCHLOSSEN.



1. Preis: SONY-HANDYCAM-CORDER
2. Preis: GRUNDIG-VIDEORECORDER

SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE
DES GEISTES VON SIR REGINALD ARROW
UND HELFEN SIE TOM SEINE MUTTER
ZU BEFREIEN.

TOM and the ghost



"Das Spiel zeichnet sich durch hervorragende Spielbarkeit und Originalität aus".



"Sie Steuern Sir Arrow, den Geist, und müssen Tom mit dem Notwendigen versorgen".

"So wie Sie Tom behandeln, wird er Sie behandeln. Für viel Spaß ist gesorgt".



UBI SOFT

Entertainment Software

Vertrieb : Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0. Österreich : Karasoft, Darius. Schweiz : Thali AG



**NIGHT-
BREED**

System: Amiga, Atari ST, IBM PC (alles reingezogen), Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Ocean Software, England, Muster von: Mediacenter, 5860 Iserlohn; Wial, 8038 Gröbenzell.

Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird, heißt es ganz richtig. Und so ist auch bei OCEANS Neuem äußerste Vorsicht angeraten. Was da nämlich zum Preis von immerhin 90 Mark hochtrabend als „Interactive Movie“ angeboten wird, entpuppt sich bei näherem Hinschauen als ein ziemlich primitives Actionspiel ohne Höhepunkte und außergewöhnliche Merkmale.

NIGHTBREED basiert auf dem gleichnamigen Film, der just in diesen Tagen in den Kinos anläuft. Da ich den Streifen nicht kenne, kann ich nicht beurteilen, ob Ocean eine schwache Filmvorlage hundertprozentig umgesetzt hat oder ob man bei der Realisierung des Gameplays einfach schlampig gearbeitet hat. Wie auch immer – das Ergebnis ist ein

WENN ES NACHT WIRD, KOMMT DER ZOMBIE

Programm, das schnell zu Langeweile und Frust führt.

Held des Spiels ist Aaron Boone, der zu Unrecht einer Reihe von gräßlichen Morden verdächtigt wird. Um seiner Festnahme zu entgehen, setzt er sich in sein Auto und sucht das Weite. Sein Ziel: Midian, eine Art Unterwelt, die über den Friedhof zu erreichen ist. Hier lebt die Nachtbrut (Nightbreed), monströse Wesen zwar, aber mit reinem Herzen. Hier stößt man jedoch auch auf einige blutgierige Gestalten – die Berserker etwa, die fliegenden Manta-Rochen, die Freien Söhne oder auch auf die „Maske“. Letzterer ist der

tatsächliche Mörder, der sich darauf spezialisiert hat, Wurfübungen mit seinen Messern zu veranstalten.

Während Boones Flucht schaut der Spieler aus der Vogelperspektive auf eine Straßenkarte und manövriert das stilisierte Auto durch anklippen von Kurven und Straßenkreuzungen zum jeweils nächstgelegenen Punkt. In die Karte sind drei Gebäude beziehungsweise Örtlichkeiten eingezeichnet: eine Irrenanstalt, das Polizeirevier und der Friedhof. Als erstes sollte man sich auf den Weg zur Anstalt machen, wo ein Insasse erste Anhaltspunkte über Midian liefert. Nun macht man sich auf die Socken gen Friedhof, betritt selbigen, läßt sich von Monster Peloquin in den Hals beißen und flieht vor ihm. Dabei sollte man sich auf keinen Fall auf den Tip in der Anleitung verlassen und den Feuerknopf rhythmisch drücken, sondern darauf herumhämmern wie ein Dummer. Das funktioniert besser. So kann man Peloquin entkommen, um gleich danach von der Polizei erschossen zu werden. Man landet im Leichenschauhaus, ist aber gar nicht tot, sondern – Peloquin sei Dank – von nun an so eine Art Zombie. Das ist zwar et-

was verwunderlich, macht es aber immerhin möglich weiterzuspielen. Wer sich hierzu entschließt, wird später noch auf die „Maske“ stoßen, dessen Messern es auszuweichen gilt, sowie auf die Mantas und die anderen schon angesprochenen Nettigkeiten. Wer schon an diesem Punkt die Freude am Spiel verloren hat, wird – wenn er ein Gemütsmensch ist – darüber den Kopf schütteln, wie schnell heutzutage 90 Mark durch den Schornstein gehen können.

Kopfschütteln verursacht aber nicht nur das dumme Gameplay, sondern auch die stellenweise miserable Grafik. Dies beginnt schon in der Anfangssequenz, als Boone niedergeschlagen die Anschuldigungen entgegennimmt. Die grafischen Fehlleistungen setzen sich dann umgehend fort, wenn die Übersichtskarte auf dem Monitor erscheint. Boones Auto zockelt mit einem derartigen Schneckentempo voran, daß dem Betrachter schlecht werden kann. Auf PC und ST ist diese Zeremonie übrigens noch um einiges schlechter ausgefallen als auf dem Amiga.

Dennoch gilt für alle Systeme: Spielspaß garantiert nicht inbegriffen! Hinzu kommt übrigens noch, daß Spielstände nicht abgespeichert werden können, so daß man ein ums andere Mal wieder von vorn beginnen muß. Ständige Diskettenwechsel und permanentes Nachladen runden das Bild schließlich zu einem in allen Belangen fehlgeschlagenen Ganzen ab. Fazit: Nightbreed – nein, danke! ■

Bernd Zimmermann



Das „Grauen“ geht nm; das „Grausen“ kommt, wenn der Typ im Hintergrund nicht abzuschütteln ist.

Amiga/ST/PC

Grafik 7/6/5
Sound .. 8/7/8 (Roland)
Spielablauf 5/5/5
Motivation 3/3/3
Preis/Leistung 3/3/3





05. 11. 1991

ocean

BOMICO UND SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr, Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO** UND SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092-Keisterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

FLASHPOINT stellt die PREISE auf den KOFF

F Unser Flashpoint-Paket von Nintendo GameBoy incl. Tetris, GameLight, Super Mario Land und Solar Striker



GameBoy

incl. Spiel "TETRIS",
Dialogkabel, Ohrhörer und Batterien

GameLight

beleuchtet das Display des Game-
Boy's, dadurch auch spielen bei ungünsti-
gen Lichtverhältnissen möglich
einfache Montage, fester Halt

zusätzlich der Super-Spiele

Super Mario Land (Jump & Run)
Solar Striker (Action)

DM

299,94

SEGA MEGA DRIVE

Nintendo

Sega-Mega-Drive *	RGB	269,94
Sega-Mega-Drive *	PAL	269,94
Sega-Mega-Drive *	MULTI	299,94

Joystick PRO-1	69,94
Joystick Competition STAR	59,94
Original Joypad	54,94
8-Bit-Adapter	89,94

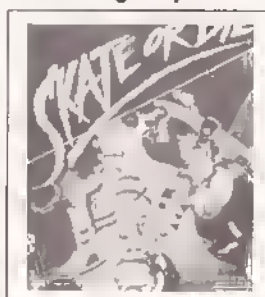
Nintendo - Konsole incl. Spiel	199,94
Joystick Advantage	99,94
Joypad "Max"	64,94
Remote Controller	86,94
Joystick Competition STAR	54,94
Prof. Control-Pad	79,94
Zapper (Light Gun)	59,94
Docking Bay 10er	29,94



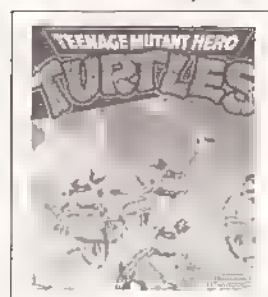
Budokan 119,94



Moonwalker 89,94



Skate or Die 94,94



Teenage Mutant
Hero Turtles 109,94

N	Strider	119,94
E	Burning Force	89,94
	Fatman	99,94
W	Axis	94,94
S	Arrow Flash	94,94
	Dynamite Duke	94,94
	Monster Lair	94,94

Ständig NEUZUGÄNGE, erfragen Sie bitte Titel und Preise.

Coupon 12/90

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an! Legen
Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name.....

Str.

.....

System	Sega/Mega	Nintendo	PC Engine	Game Boy
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC-Engine Super Grafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.

Nur **nicht** anecken!



**TIME
RACE**

Systeme: PC, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Loricel, Paris, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Wer bisher von fallenden Klötzchen träumte, wird bald Dreiecke rieseln sehen. LORICELS TIME RACE wandelt das Prinzip „auf dem Bildschirm erscheinen Figuren, die geordnet werden müssen, um zu verschwinden“ gekonnt ab. AMIGA- und PC-Besitzer können sich ab sofort selbst von der Tücke der Geometrie überzeugen. In zwei Gruppen von je 15 verschiedenen Zeitaltern (dargestellt durch die Hintergrundgrafik) muß durch Aufüllen mit Dreiecken jeweils ein Feld abgetragen werden. An einer Stelle des Feldes erscheinen Dreiecke, die man mit Joystick oder Tasten drehen und verschieben kann. Bilden vier Teile zusammen ein Quadrat, verschwindet es mitsamt diesem Teil des Spielfeldes. Ist die ganze Fläche aufgelöst, geht es ab in's nächste Bild.

Einfach? Mitnichten. Gleichfarbige Dreiecke dürfen sich nämlich nur an den Spitzen, nicht aber mit den Schenkeln berühren. Legt Ihr sie aus Versehen so ab, verschwinden beide Teile, nicht aber das Feld! Oft erscheinen gleich zwei zusammenliegende Dreiecke oder

(ganz unangenehm) zwei, die sich an der Spitze berühren. Die müssen so abgelegt werden, daß man die fehlenden Dreiecke noch um sie herum manövrieren kann. Allzu leicht verrechnet man sich mit den Ecken und Kanten. Dann ist der Zugang zu weiter entfernt liegenden Quadranteilen verbaut und das Bild nicht zu lösen. Ein animierter Hintergrund symbolisiert die verbleibende Zeit.

Schade, daß man beim PC auf Musik verzichtet hat. VGA- und Amiga-Grafik gleichen sich. Allerdings bewegen sich die Teilchen auf dem Amiga viel williger und flüssiger als auf dem leicht bockigen PC. Dessen CGA- und EGA-Versionen lassen sich dennoch gut spielen. Ab dem zweiten Level gibt es vierstellige Codes zum Überspringen von Bildern – und einige Bonus- und Malusteile. Weiße Dreiecke etwa halten die Zeit kurz an, dunkelblaue lassen das Feld um ihr Quadrat verschwinden. Wieder andere lassen neue Dreiecke wild herumspringen...

Das harmlos wirkende Spielchen bietet kräftige Knobelarbeit mit beachtlichem Langzeitspaß. Auf dieses Rennen könnt Ihr Euch einlassen!

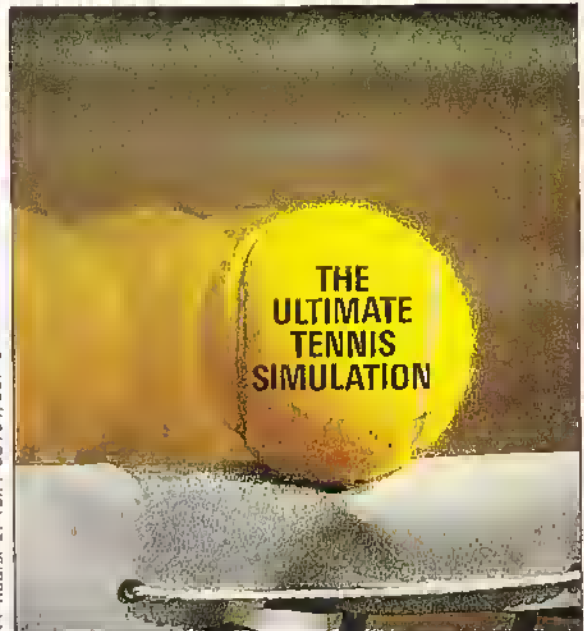
Eva Hoogh

PC (VGA) / Amiga	
Grafik	8/8
Anleitung	9/9
Spielaufbau	9/9
Motivation	9/9
Preis/Leistung	8/8



GREAT COURTS

2



KOMMT BALD...



UBI SOFT
Entertainment Software

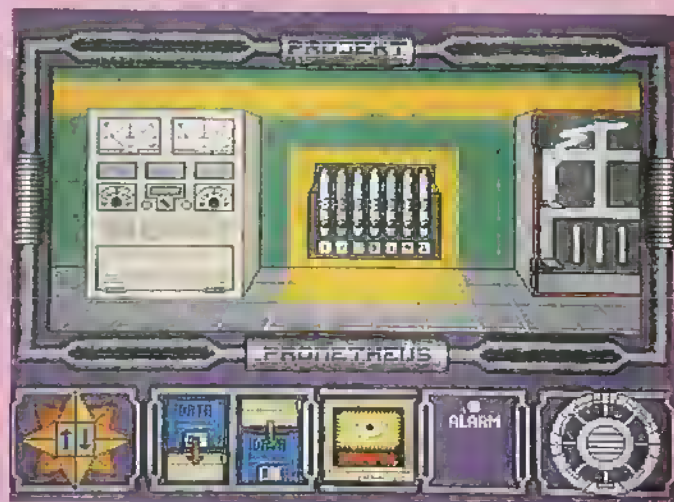
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2. Tel.: 02101/607-0



BLICKPUNKT

„INFOCOMER“ aus deutschen Landen

Vor einigen Jahren träumte man noch von INFOCOM-Adventuren in deutscher Sprache. Vor wenigen Monaten kam das Aus für die Amis. Keine Chance, an INFOCOM-ähnliche Soft ranzukommen? Nun, vielleicht gibt es doch einen Weg. Und das „ausgerechnet“ aus U.G. (United Germany). INTRONSOFT wendete sich an BOMICO. Letztere Company sagte spontan zu und schickte ASM die fast fertige Produktion vom (Grafik-) Adventure PROJEKT PROMETHEUS. An dieser Stelle möchte ich ein klassisches Game in diesem Genre vorstellen, bei dem es weit mehr auf den Text als auf „Grafik-Klickerei“ ankommt. Es ist in Deutsch, INFOCOM-ähnlich und erscheint für Amiga, IBM-PC, ST & voraussichtlich für den C-64.



Was wir in der Ausgabe ASM 01/91 ausführlich testeten, soll hier nur kurz umrissen werden. Der Grund ist denkbar einfach: Am Produkt wird noch gefeilt, am Cover ge-artistet. ...

Bei der mir vorliegenden Amiga-Fassung des Adventures habe ich allerdings schon (schmerzlich) feststellen müssen, daß allerlei Allgemeinwissen vonnöten ist, um zur Lösung des Problems vorzustoßen. Chemie, Physik, ein wenig Technik- und Computerkenntnisse sowie logisches Denken (auch das noch!) sind die Schlüssel zum Safe des Erfolgs.

Zur Story:

„Guten abend, meine Damen und Herren. Ich befinde mich hier in der Zentrale des

Atomkraftwerks „Solar IV“ auf den Cook-Inseln. Diese Zentrale ist ca. 100 km von dem Reaktorkern des unterirdischen Kraftwerks entfernt. Vor etwa zwei Stunden ereignete sich im Reaktorkern ein Super-GAU. „GAU“ heißt in der Fachsprache der Betreiber „Größter Anzunehmender Unfall“. Aus noch nicht geklärten Gründen. ...“

Dies ist der Anfang vom Ende. Dies ist auch ein Teil aus der ausgezeichneten deutschen Anleitung. Der Auftrag ist klar: Der Spieler muß versuchen, die drohende Katastrophe zu verhindern bzw. in Grenzen zu halten.

BOMICO hat mit diesem Game ein heißes Eisen ange-

packt, denn „Tschernobyl ist überall“. Die deutschen Texte, Kommentare und Antworten des Parsers sind so gut, wie ich sie fehlerfreier noch nicht gesehen habe. Außer einem „entsannt“ und zwei fehlenden Kommata ist mir nichts Gravierendes mehr aufgefallen. Vielleicht deshalb der Vergleich mit *Infocom*? Sicherlich nicht nur deswegen:

Das logisch aufgebaute Spiel fordert dem Gamester allerlei an Denkarbeit ab. Text ist hier wichtiger als Grafiken. Letztere dienen echt nur zur „Untermalung“ und können getrost mit „ESC“ weggebeamt werden. Die Funktionstasten sind mit wichtigen Kommando-Verben belegt, können aber auch beliebig editiert werden. Mittels der Cursor-Tasten sind die letzten fünf Eingaben wieder aufrufbar. Dies ist sehr nützlich, nicht nur, falls man sich mal vertippt hat.

Umlaute sind direkt einzugeben; nur das „ß“ ist mit einem Doppel-S auszudrücken.

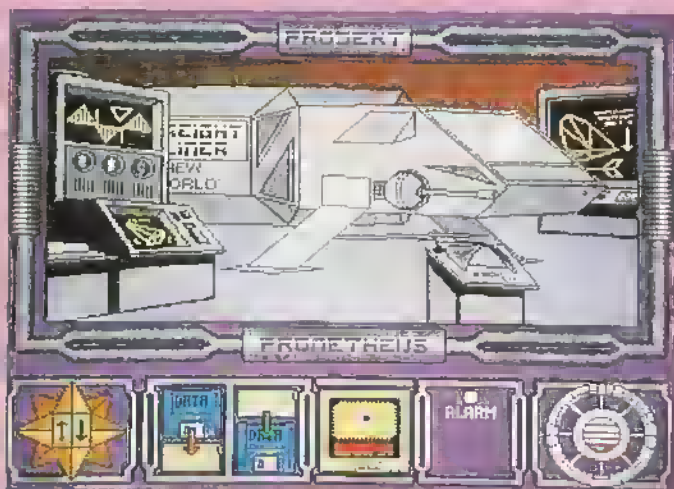
Im ersten Raum erkennen wir die Kommandozentrale. Der Captain ist verschwunden, die Umgebung ver-seucht. Die Terminal-Tastatur ist vor dem Gebrauch erst

zu „desinfizieren“ (ich persönlich würde „dekontaminieren“ verwenden). Hierzu besorgt man sich im Sanitätsraum ein „Desinfektionsmittel“. Dieses wird im Schrank aufgespürt. Als Behälter sucht man sich eine Spraydose, die vorher entleert werden muß und aus der Küche ein Becherglas, um die Flüssigkeit einzufüllen. ...

Wie man sieht, ist alles nicht so einfach, wie man es sich denken könnte. Die Programmierer von PROJEKT PROMETHEUS haben etliche Fallen gelegt und sich bemüht, den Lösungsvorgang so schwierig wie möglich zu gestalten: So muß man beispielsweise eine ID-Karte vom Kommandanten aufspüren, um an den Bordcomputer oder an das Steuerungssystem zu gelangen. Hier liegt wiederum ein langer Weg vor uns: Kabinentür öffnen, Videorekorder einschalten, den richtigen Film finden und auf CD überspielen – um die Überwachungsanlage zu überlisten. ...

Es gibt noch vieles zu erkunden bei PROJEKT PROMETHEUS. Aber: Wir arbeiten bereits daran. Mehr über die „deutschen Infocomer“ in der kommenden Ausgabe!

M. KLEIMANN



SEGA MEGA DRIVE

ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK - JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), sprich der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast“.

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x 244 Pixeln verfügt die MEGA-

Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artworkern kaum eine Variante vorenthalten.



SEGA Vertrieb Deutschland · VIRGIN GAMES GMBH · Eiffestr. 39B · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/25 15 36-0

Österreich: IMPULS GMBH · Feldgasse 14 · A-1080 Wien · Tel. 0222/48 65 07

Schweiz: Videophon AG · Bahnhofplatz 9 · CH-6341 Baar · Tel. 042/33 22 88



RUFF AND REDDY

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 30 Mark, Hersteller: Hi-Tec, England, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Langeweile? Professor Flipnoodle sucht laufend Taschenraketen! Mit den ersten Testern ist nämlich 'ne Kleinigkeit schief gelaufen. Ruff und Reddy hatten einfach Pech. Sie stellten sich bei der Premiere von Flipnoodles neuester Erfindung als Insassen zur Verfügung. Beim Start lief jedoch nicht alles so glatt, wie es vielleicht wünschenswert gewesen wäre. Aus bisher ungeklärter Ursache verlor sich die Taschenrakete auf unbestimmte Zeit im tiefen Blau des

Alls. Everything out of control!

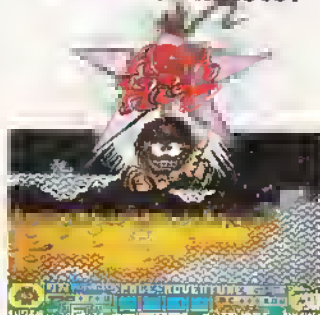
Das Softwarehaus Hi-Tec hat jedoch eine Möglichkeit gefunden, das Abenteuer der beiden miterleben zu können. Dieses Projekt läuft unter dem Namen RUFF AND REDDY IN THE SPACE ADVENTURE. Diese Information ist bis jetzt noch top secret. Also: Maul halten – sonst Beule! Wenden wir uns nun aber wieder dem R-Team zu. Sie landeten auf einem fernen, den Menschen nicht bekannten Planeten, der von kleinen blauen Männchen namens Lilli-Punies bewohnt wird. Diese haben Ruff und Reddy gefangen genommen und ihnen zur Wiedererlangung ihrer Freiheit ein Ultimatum gestellt.

Einige der Punies werden auf einem Nachbarplaneten festgehalten. Ruff soll nun dafür sorgen, daß sie unbeschadet zu ihrem Heimatplaneten zurückgelangen. Ihm

bleibt keine große Wahl, deshalb macht er sich sogleich ans Werk. Es ist jedoch nicht ganz ungefährlich, sich auf diesen Planeten zu begeben. Überall lauern bössartige Ténisbälle, Ufos, Mopedfahrer und anderes feindliches Gesindel auf Ruff.

Die Nachbarn der Punies sind leider auch nicht einfalllos. So hat es Pussy verdammt schwer, die Verstecke ausfindig zu machen. Nicht

»RUFF AND REDDY – echt 'ne Rakete!«



nur zu Land, sondern auch in der Luft und zu Wasser sind die blauen Männchen versteckt. Klar, daß der Kater nicht ohne Taucheranzug ins Wasser oder ohne Sauerstoff über die Planetenoberfläche gehen kann. In der Luft befinden sich überall kleine Inseln, die es zu erklimmen gilt.

Ruff and Reddy in the Space Adventure scrollt in vier Richtungen, ist umfangreich, der Spieler hat kleine Rätsel zu lösen, lustiger Sound, passend zur witzigen Comic-Aufmachung ist außerdem vorhanden – und was das Beste ist: Dieses Game kostet nur magere 30 Hühner! Was wollt Ihr mehr?

Sandra Alter

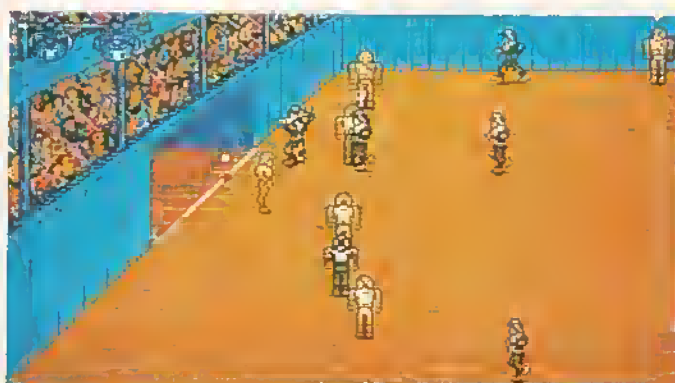
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

„So was hat man lange nicht gesehen...“



PRO-SOCCER 2190

System: Amiga (Augen verdorben), ST (testet hoffentlich ein anderer), empf. VK-Preis: ca. 75 Mark, Hersteller: Vulture Publishing, London, England, Muster von: Active, London, England.



Dieses Foto ist nur eine Halluzination!

„A thing of beauty is a joy forever!“ gab einmal ein oiler Engländer von sich. Dies „Ding“, was ich gesehen habe, ist „Schund forever“. Verzeiht, aber man kann es nur in dieser Deutlichkeit rüberbringen. John Keats (siehe Zitat oben!) hat mit Sicherheit nicht das Machwerk PROSOCCER 2190 von VULTURE PUBLISHING gemeint. Es ist ein Sport-Programm, das so schlecht ist, wie man schon lange keins

mehr gesehen hat! Ich erspare mir die „Einzelheiten“ des „Player Managers“ und Ihr Euch Euer Geld, o.k.? Laßt mich nur kurz zusammenfassen, was mir an diesem Game gefallen hat: ++++++

Falls Ihr denkt, hier könnte Text stehen, so irrt Ihr! Das, was auf der Verpackung zu lesen ist, verursacht mir immer noch Krämpfe. Ob ich weinen oder lachen soll? Ich weiß es wirklich nicht. Echt nicht! Da steht z.B.: „... 60 Minuten totaler Begeisterung warten auf den Spieler. Tactics required!“ Was hier „requiriert“ werden muß, sind Kontaktlinsen beim Kontaktsport. Mein Gott, warum dies überhaupt veröffentlicht werden konnte, ist mir ein Rätsel...

Zum Ablauf:

Innerhalb einer Turnhalle findet 2190 ein Fußball-Spiel statt. Die Kugel ist scheinbar aus Metall. Meine Kugeln (Augen) sind noch nicht bio-

nisch. Ich fühle den Schmerz schon nach wenigen Sekunden: Das Rock-'n'-Rolling während des einschlafenden Hin- und Hergekickes kann nur einem blutigen Anfänger entspringen sein. Was hier „technisch“ geboten wird,...

Hindurchlaufen kann der Dribbel-Künstler bei Freund und Feind. Das ist aber schon alles, was Können anbelangt. Denn: Musi machen könn' se' nich', von Scrolling haben se' noch nichts gehört, nur die Frechheit, Sprüche zu kloppen gehört zu den Stärken.

Nochmal: Dieses Game ist keins! Originalton Helmut Kohl: „... werden zusammen mit der FDP untergehen.“

Manfred Kleimann

Grafik/Animation	1
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1



Als **Robo** hangeln lernte



ROBOCOP 2

System: Amiga, C-64 (Cart), Amstrad 6124 plus; Amstrad (Cart) - alle angeschaut -, empf. VK-Preis: variieren je nach System und Datenträger, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Durch sieben Level und mit fünf Leben macht sich der alte Edelmetall-Bulle auf den Weg, Geiseln zu befreien, Dope aus dem Verkehr zu ziehen und gefährlichen Gangstern das Handwerk zu legen. **ROBOCOP 2** von OCEAN spielt sich in der Hauptsache wieder plattformmäßig ab. In Level 1 hat er es noch einfach. Hier geht's an sich nur um Bonuspunkte, die man durch besagte Befreiung von Geiseln und „in-Haft nehmen“ von Gangstern (heißt „niederschießen“) erhält. Im zweiten Abschnitt müssen wir ein kleines Strategiespielchen absolvieren: Auf 'ner Platine gilt es, die Chips wieder in die richtige Reihenfolge zu schieben. Erscheint in der Anzeige rechts der „vollständige“ Kopf, kann Robo wieder laufen. Ein typisches Shoot-out à la Ocean erleben wir in Level 3. Bitte das Gute vom Bösen trennen!

Level 4 ist wie Level 1 - nur härter. Deshalb gibt's auch unbegrenzte Continues sowie aufzusammelnde Energie- („E“) und Zeit-Boni („T“). Die orangefarbene Kugel bringt 'nen Extra-Leben. So klettert, hangelt und schießt Robo so vor sich hin, benutzt bewegliche Rampen, „schwebende Skateboards“ oder einen Transportmagneten. In Level 5 verrichten wir erneut Platinenarbeit, in Numero 6 ein härteres Shoot-out, während uns im letzten Abschnitt wiederum Plattform-Abenteuer erwarten.

Robocop 2 ist ein verdammst schwierig zu lösendes Game, viel härter als der erste Teil. Der Spielablauf ist subtiler geworden, ohne aber äußerst „original“ zu sein. Grafisch gesehen, sind die Amiga- und Amstrad-Versionen denen des 64ers um einiges überlegen. Das gilt auch für die Animation - und natürlich den Sound. Robocop 2 ist ein Spiel für Fans dieses Genres. Wer umwerfend Neues erwartet, wird enttäuscht sein. ■

Manfred Kleimann

C-64 / Amstrad / Amiga	
Grafik	6 / 9 / 9
Sound	7 / 8 / 9
Spielablauf	6
Motivation	6 / 8 / 8
Preis/Leistung ..	6 / 8 / 8



KORONA-SOFT
Versandhandels GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1



SOFTWARE

**Spitzentitel -
sooo günstig!**

	C 64/D	Atari ST	Amiga	IBM
Anarchy	-	59,90	59,90	-
Battlemaster	-	79,90	89,90	-
Deliverance	49,90	-	-	-
Dragon Flight (Lim. Edition)	-	79,90	79,90	-
Dragon Wars	49,00	-	79,90	89,00
Dungeon Master	-	79,00	79,00	99,00
F19 Stealth Fighter	-	89,90	89,90	119,00
Invest	-	-	69,90	-
Kick Off II	49,90	69,90	69,90	-
Klax	49,90	59,90	59,90	79,90
Maniac Mansion	61,00	79,00	79,00	79,00
Oil Imperium	43,00	61,00	61,00	61,00
Pirates	53,00	79,00	79,00	79,00
Reederei	43,90	53,90	61,90	-
Shadow of the Beast II	-	-	99,90	-
Silent Service II	-	-	-	99,90
Sim City	-	89,90	89,00	89,00
The Gold of the Aztecs	-	59,90	79,90	79,90
Their finest Hour	-	89,00	89,00	89,00
Time Maschine	49,90	79,90	79,90	-
UMS (Univ. Mil. Sim.) II	-	89,90	89,90	99,90
Wings	-	-	89,90	-
Wings of Death	-	79,90	79,90	-
Zak McKracken	61,00	79,00	79,00	79,00

- X** **Endlich:** Die offizielle europäische Version
SEGA MEGA DRIVE incl. Altered-Beast **499,00**
- X** Spielen wo immer man will: **Tragbares
Telespiel-Gerät GAME BOY** incl. Tetris **169,00**
- X** **Speichererweiterung für Amiga 500**
umschaltbar / mit Uhr **159,00**
- X** **Sound-Karten
für Ihren PC: AD-Lip** **299,90**
Sound-Blaster (Version 1.5) **449,00**

Wir haben für Sie ständig über 3.000 Programme am Lager. Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an oder noch besser: Besuchen Sie uns in Gütersloh, Carl-Bertelsmann-Str. 53. Auf 400 qm zeigen wir eine einmalige Spieleauswahl für alle wichtigen Computer.

GRANDIOS GIGANTISCH GALAKTISCH



MASTER BLAZER

System: Amiga (tested), Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Lucasfilm/Rainbow Arts, Muster von: Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf.

Der Ball bleibt auch in der Zukunft rund. Nur das er hier von einem Kraftfeld in der Schwebe gehalten und mit sogenannten „Rotofoils“ ins gegnerische Tor getragen wird. Rotofoils, das sind semiintelligente Fahrzeuge, die von einem Menschen oder einem anderen galaktischen Intelligenzwesen gesteuert werden.

Zwei Spieler tummeln sich auf der Spielebene des kosmischen Sportspiels MASTERBLAZER, an deren beiden Enden sich die wandernden Tore befinden, die es zu tref-

fen gilt. Man schießt mit Hochgeschwindigkeit über den Platz und versucht, den Ball mittels des bordeigenen Traktorfeldes einzufangen, dem Gegner auszuweichen und den Schuß zu plazieren.

Je weiter der Player vom Tor entfernt ist, desto mehr Punkte gibt es bei einem Treffer. Nach jedem Tor rücken die Torstangen etwas enger zusammen, um die ganze Sache noch ein wenig diffiziler zu gestalten. Selbstverständlich kann der Gegner



»Masterblazer? Da laß'ich doch meinen alten Blazer im Schrank!«

auch mit Schwung angrem-pelt werden, wenn er den Ball einfach nicht rausrücken will. Als Alternative bietet sich die Schußaktivierung des eigenen Fahrzeugs an, die auch ohne Ball ihre Wirkung zeigt: beide Vehikel werden dann mit Wucht auseinander katapultiert.

Diesen Teil des Games werden C-64 Besitzer aus Ballblazer, der Vorlage zu MASTERBLAZER, kennen. Aber der neue „Blazer“ bietet erheblich mehr. Beispielsweise das Rotofoil-Rennen, in dem das Vehikel slalom-fahrend über eine Rennstrecke gejagt und der Mitspieler mal eben an die Bande gedrückt werden kann, was im Wiederholungsfall zu einem netten Breakdown seines Fahrzeugs führt.

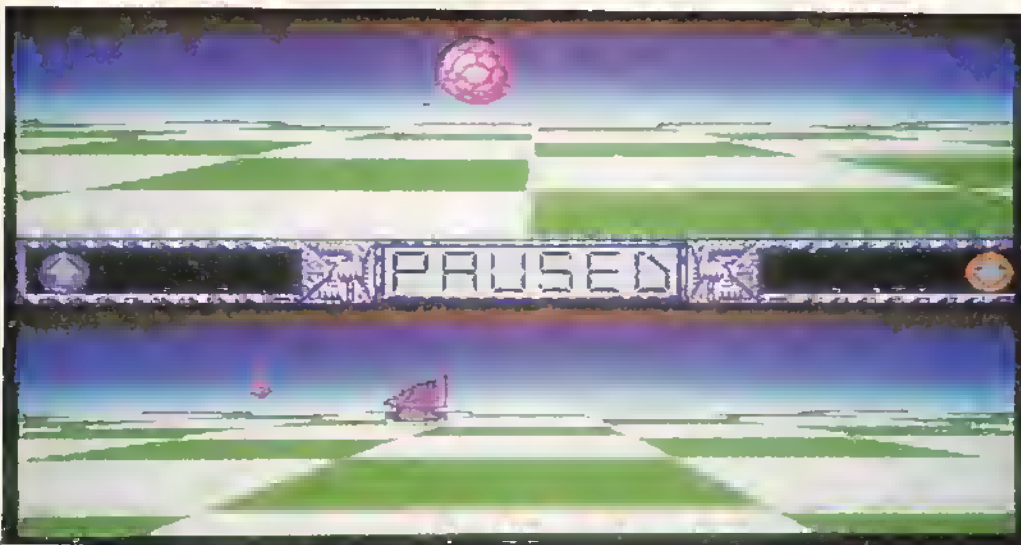
Im Tournament-Modus können bis zu acht Spieler der Reihe nach gegeneinander antreten. Natürlich können die Gegner, wie in allen anderen Spielmodi, vom Computer simuliert werden, damit auch Lone Rangers nicht zu kurz kommen.

Für geschichtlich und technisch interessierte Piloten bietet sich ein Museumsbesuch an. Hier findet der Wissensdurstige alles zur Geschichte der Ballblazer-Spiele und technische Daten zu den einzelnen Fahrzeugtypen.

Lesefauler Gamester werden hocherfreut über den Demo-Modus sein, der die Spielregeln in animierter Form auf dem Bildschirm erklärt.

Optisch präsentiert sich Masterblazer mit einem horizontal geteilten Bildschirm, so daß beide Teilnehmer das Spiel einmal aus ihrer eigenen und einmal aus der Perspektive des Gegners sehen. Das ist zwar zu Beginn etwas verwirrend, verliert sich aber schnell im aufkommenden Spiellieber, welches nicht lang auf sich warten läßt.

Das Spielfeld scrollt frei in alle Richtungen, wobei von Ruckeln keine Spur zu sehen ist. Die Geschwindigkeit der Rotofoils ist wirklich atemberaubend – überhaupt ist die gesamte Grafik des Games Spitze. Dazu kommt noch der super Sound, der das gesamte Spiel begleitet. Die Titelmelodie wurde neu komponiert und hat einen guten Groove. Im Game selbst ertönt die original Ballblazer-Melodie, die auch keine Wünsche offen läßt. Was soll ich noch sagen? Schreibt Masterblazer auf euren Wunschzettel und hofft, daß der Typ mit dem weißen Bart und dem roten Kittel das Ding nicht selbst behält! Cruiser ■



Masterblazer ist mehr als eine bloße Konvertierung

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



“Genau wie ein Spiel sein sollte: sieht gut aus, klingt gut und spielt sich wie ein Traum!”



936

Das 3-D Vektorsystem in Simulcra zeichnet sich durch ausgefüllte Festkörper 3-D-Grafik aus, mit im Schatten liegenden und von Licht beschienenen Oberflächen. Es gestattet eine beliebige Kombination von ausgefüllten und Drahtgestell-Formen. Ferner werden auch Tupfenlechnik und durchsichtig/halbdurchsichtige Oberflächen verwendet. Der Programmcode manipuliert 252 nicht-Spieler orientierte Objekte auf der Karte. Die Spielzyklusrate und der Darstellungszyklus sind unabhängig voneinander, so daß die Spielzyklusrate mehr oder weniger konstant gehalten werden kann, selbst wenn die Display-Rate langsamer wird. Spezielle Explosionsattacke werden mit einem hochtätigen Partikel-Centreller erreicht, der bis zu 100 Teilchen einzeln manövriert. Zweifelloes ein explosives Spiel.



Chris Morley

By Graftgold



936

Um die Spannung noch zu erhöhen, hat sich Microstyle jede Menge von Feldern ausgedacht. Da sind zunächst einmal die Losertürme, die langsam einen ganzen Kreis drehen, bis sie sich ihnen an die Fersen heften und dann unermüdlich Feuer geben. Verschiedene Boden- und

Luftangriffsfahrzeuge, einschließliche Jeeps und kleine Panzer rasen ebenfalls umher, können jedoch mit einem einzigen Schuß fahrgelgt werden. Dies gilt nicht für die Megatans: Sie können nur mit Raketen zerstört werden, und zwar mit einem bisher unerreichten Spektakel. Zunächst wird der Geschützturm ausgeworfen, dann sacken sie mit einem fürchterlichen Lärm in sich selbst zusammen.

Während des Spiels haben Sie auch Zugang auf einen Kartenbildschirm, der Ihnen die strategische Planung erleichtert. Und ferner gibt es eine tolle Einrichtung für kartographische und Radar-Funktionen auf kurze Entfernung.

MICROSTYLE entführt Sie in einen elektronisch geführten Konflikt der Zukunft - in diesem brandheißen 3-D Ballerspiel...



Simulcra grenzt an das Ungeheuerliche und ruft Erinnerungen an das

klassische Game VIRUS wach. Ihr SRV rotiert um 360 Grad und kann fliegen oder fahren. Drehung und Schattenwirkung sind hervorragend und verleihen dem Spiel das Gefühl wahnwitziger Schnelligkeit. Die Kampfhandlungen sind rasant und heftig, und Sie können das SRV mit Mengen von Extras aufmöbeln, u.a. mit Beschleunigern, Radar, Feuer- und vergessenen-Raketen, Zielsdisplays, Schutzschilden und Zusatzelbe

Cyberscape herrscht in der fernen Zukunft, in der selbst Kriege in riesigen Simulationscomputern durchgespielt werden. Allerdings hat ein besonders unangenehmer Virus jetzt die Kampfhandlungen in die wirkliche Welt verlegt, mit dem Ergebnis, daß Horden von blutrünstigen Simulcraft-Piloten überall Verwüstung anrichten. Ihre Aufgabe ist es, in die Schlacht-Matrix einzudringen und die übrigen Raumschiffe sowie die Matrix selbst zu vernichten.

Sie steuern ein mit allen schikanen ausgerüstetes Oberflächen-Erkundungs-Vehikel (SRV), dessen Schwingflügel es beschränkt flugfähig machen. Sie fahren es in der Matrix herum und treffen gelegentlich auf eine feine rote Linie, die eine Energieschranke markiert, die Ihnen den Weg blockiert. Sie müssen dann den entsprechenden Energieprojektor ausfindig machen und zerstören, damit Sie die Schranke passieren können.



Das Ergebnis ist ein enorm schnelles 3-D Ballerspiel, das in Bezug auf den Spielablauf eine enterte Ähnlichkeit mit RESOLUTION 101 aufweist, jedoch auch

Elemente von Falcon und Virus in sich vereinigt. Darüber hinaus kommt durch die Rasterkonstruktion noch eine Labyrinth-Komponente mit hinzu. Die Soundeffekte sind absolute Spitze und steigern das Erlebnis der Geschwindigkeit noch zusätzlich. Eine spezielle Erwähnung verdient die fantastische Einführungssequenz.

GENAU WIE EIN SPIEL SEIN SOLLTE: SIEHT GUT AUS KLINGT GUT UND SPIELT SICH WIE EIN TRAUM!

Chris Morley hat in seinem Artikel in der Oktober-Ausgabe von Ace Magazine eigentlich alles gesagt, was es zu sagen gibt. Den Rest muß man erleben!

ATARI ST
AMIGA

OCT 90
OCT 90

Alle Zitate wurden mit Genehmigung von Ace veröffentlicht.



PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Afterburner II*	99,-
Batman**	99,-
Devil Crash***	99,-
Die Hard*	99,-
Double Ring***	89,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Klax*	99,-
Legendary Axe II*	79,-
Neutopia***	79,-
Rastan Saga II*	79,-
Super Star Soldier***	109,-
Wonderboy Monster Lair***	99,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Axis FZ**	109,-
Budokan***	119,-
E-Swat	99,-
Heil Fire	99,-
Ghostbusters**	99,-
Insector X**	109,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Populous***	119,-
Strider***	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Batman**	59,-
Burai Fighter*	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Ninja Adventure***	59,-
Pipe Dream**	59,-
Puzznic***	59,-
Renju**	49,-
Shido***	59,-

STAR SELLER

Klax	SEGA	75,-
Sokoban	SEGA	49,-
Formation Soccer	PCE	79,-
Bonze's Adventure	PCE	79,-
FI Circus	PCE	79,-
Final Zone CD	PCE	79,-
Dondokodon	PCE	69,-
Pool of Radiance	Amiga	59,-
TV Sports Basketball	Amiga	69,-
Bards Tale I	C64	29,-
Bards Tale II	C64	39,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
E-Swat	Atari ST/Amiga/C64
Kadesh	PC Engine
Märchen Maza	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Populous	Sega Mega Drive
Power Monger	Atari ST/Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
Supremacy	Atari ST/Amiga
Team Yankee	Atari ST/Amiga/IBM
Test Drive III	IBM
T.H.N.T. neu	Atari ST/Amiga/C64
Ultima V	89,- Amiga
Wing Commander	IBM
Wonderland	IBM/Amiga
Y's CD	PC Engine

C64 DISK

AMC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Filmbos Quest	45,-
Footballman, Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Immortal**	75,-
Kick Off II***	69,-
Paradroid 90***	69,-
Plotting**	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rick Dangerous II***	69,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
u.v.a.	

ATARI ST

Bomber Mission Disc	45,-
Damocles*	75,-
Days of Thunder	75,-
Debut	75,-
Final Battle	69,-
Fire & Brimstone*	75,-
Fire & Forget II	69,-
Gold of the Aztecs	59,-
International Soccer Chail.	69,-
Klax*	59,-
Operation Stealth**	69,-
Projectyle	75,-
Shadow of the beast	69,-
Snowstrike	59,-
Subuteo	59,-
Tennis Cup*	75,-
Time Machine	69,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
Turrican**	59,-
Wings of death	75,-
u.v.a.	

IBM

Battle Chess II*	85,-
Bomber Mission Disc	45,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Days of Thunder	69,-
Flight of the Intruder***	99,-
Fountain of Dreams**	75,-
Global Dilemma***	99,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure**	79,-
Ishido***	85,-
Legend of Faerghail***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Popolous***	79,-
Popolous Data Disc***	39,-
Prince of Persia**	75,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-

Silent Service II***	99,-
Sim City***	79,-
Stormovik SU 25*	85,-
Their finest Hour***	89,-
Ultima VI***	99,-
Welltris	75,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	449,-

AMIGA SUPER STARS

Cadaver***	75,-
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master IMB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc I***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Immortal**	75,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off II***	69,-
Legend of Faerghail*	79,-
Paradroid 90***	69,-
Pirates***	79,-
Pool of Radiance	75,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rick Dangerous II***	69,-
Rings of Medusa***	79,-
Their finest Hour**	79,-
Wings**	79,-

AMIGA

2nd Front IMB**	85,-
Apprentice*	59,-
A-10 Tank Killer**	85,-
Battlemaster	85,-
BSS Jane Seymour*	75,-
Days of Thunder	79,-
Debut	69,-
Distant Armies	69,-
Dragon Strike*	85,-
Edition One*	69,-
Final Battle	69,-
Fire & Forget II	69,-
Flood	69,-
Gold of the Aztecs	69,-
Int. Soccer Challenge	69,-
Killing Game Show	69,-
Magic Fly	75,-
Murder	69,-
Neuromancer**	69,-
Night Breed	69,-
Operation Spruance	85,-
Operation Stealth**	69,-
Plotting**	69,-
Second Front	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Shockwave	69,-
Snowstrike	69,-
Storm across Europe IMB**	85,-
Subuteo	59,-
Time Machine	69,-
Turrican*	59,-
Viking Child	69,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamebern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus B,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

**Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras**

**Veraandnachrlft: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 780 51 51, Telefax : (089) 769 80 24**

STRATEGIE UND I-GING



ISHIDO

System: PC (getestet),
Mac, empf. VK-Preis: ca.
100 Mark, Hersteller: Ac-
colade, England, Muster
von: United Software, 4835
Rietberg.

Das gibt es doch nicht! Ir-
gendwie muß es doch
schließlich gehen (Hektik
kommt auf...)! Neuer Ver-
such. Jetzt klappt's - be-
stimmt! Falsch! Noch 'ne
Runde (Nervosität kommt
auf...). Also, den Roten ins
Diesseits, den blauen ins
Jenseits - in der Anleitung
sah's doch so simpel aus!
Und wieder ist der Beutel
leer - kein Vierer (Haß...).

Tja, so geht's auf keinen
Fall. Wie schon ein altes
Sprichwort sagt: In der Ruhe
liegt die Kraft! Zudem geht
es bei ISHIDO unter anderem
um ein fernöstliche Weiss-
sungsritual, das I-Ging, ein
wohl sehr bekanntes Orakel.
Und Orakel halten in der Re-
gel nichts von Hektikern.



Nur Knobelkünstler bekommen den weisen Rat!

Das eigentliche Game be-
steht aus einem Strategie-
spiel. Auf einem acht Felder
hohen und zwölf Felder brei-
ten Spielbrett sollen ver-
schiedenfarbige und -gemu-
sterte Steine plazierte wer-
den. Der äußere „Kranz“ des
Brettes wird mit Jenseits be-
zeichnet, alle inneren Felder
mit Diesseits.

Am rechten Bildschirm-
rand lassen sich der nächste
zu spielende Stein, die
Punktzahl und die noch ver-
bleibenden Steine ablesen.
Zu Anfang jedes Spiels wer-
den sechs Steine auf dem
Spielbrett vorgegeben, an die
die anderen anzulegen sind.
Dabei muß entweder die
Farbe oder das Muster beider
Steine übereinstimmen. Ist
doch bis jetzt ganz simpel,
oder? Wenn nicht, holt Euch
eine/n zweite/n Mann/Frau
dazu, der/die wird's be-
stimmt verstehen und kann
im Zwei-Spieler-Modus so-
gar mitspielen. Sollte dies
dennoch nicht klappen, laßt
den Compi einfach allein
spielen.

Aber jetzt kommt's: Wie
schon erwähnt, beinhaltet Is-
hido ein Orakel. Hat der
Spieler eine Frage, die ihn
persönlich betrifft, so kann er
sich vom Orakel Ratschläge
geben lassen. Dazu wird in
der Menüleiste „Orakel“ akti-
viert. Sogleich erscheint ein
Feld auf dem Screen, wo die
Frage eingegeben wird. Da-
mit sie aber auch beantwor-
tet wird, ist einige Anstren-
gung und Überlegung von-
nöten.

Nun wird nämlich das
Strategiespiel mit erhöhtem
Schwierigkeitsgrad fortge-
setzt. Erst wenn fünf Steine
in einer bestimmten Forma-
tion auf dem Spielfeld pla-
ziert wurden, antwortet das
Orakel. Und zwar müssen

vier Steine so gesetzt wer-
den, daß in ihrer Mitte ein
Feld frei bleibt. Jetzt gilt es,
den passenden Stein in de-
ren Mitte zu setzen. Ein
Stern leuchtet auf, und das
Orakel antwortet auf die ge-
stellte Frage. Sollten die ei-
genen grauen Zellen nicht
mehr in der Lage sein, einen
klaren Gedanken auszu-
spucken, so erweist sich der
Compi auf Wunsch sehr
hilfsbereit und gibt einen
oder mehrere Spielzüge vor.

Ishido besteht aus vier Dis-
ketten. Zuerst einmal nimmt
das Orakel natürlich jede
Menge Speicherplatz in An-
spruch, aber auch für das
Strategiespiel selbst hat sich
Accolade 'ne Menge einfal-
len lassen. Sechs verschie-
dene Spielsteinarten sind an-
wählbar, plus ein Editor. Der
Editor ist im Grunde schon
ein kleines Malprogramm.
Mit Hilfe der zwölf zur Verfü-
gung stehenden Farben kann
der Spieler eigene Kreatio-
nen verwirklichen und ab-
speichern. Ferner stehen
fünf verschiedene Spielbret-
ter zur Verfügung, und si-
cherlich wird sich darunter
eines befinden, das auch zu
den Eigenkreationen paßt.

Selbst an furchtbar unor-
dentliche Leute wurde ge-
dacht. Ich meine die, die ihre
Spielanleitungen immer ir-
gendwo liegen lassen (auf'm
Klo, in der Schule, usw.). Bei
Ishido ist also sogar die dazugehörige Anleitung im Menü
anwählbar. Hut ab, Accola-
de! Trotzdem: Halbe Hitster-
ne haben wir nicht, und zum
ganzen reicht's leider auch
nicht.

Sandra Alter

Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

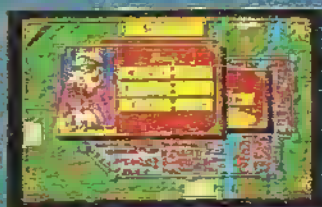




M.U.D.S.

MEAN • UGLY • DIRTY • SPORT

Erleben Sie M.U.D.S., das ultimative Sponsenspiel für alle Taktiker, Manager, Trainer und Raufboldes. Wählen Sie ein Team aus 16 verschiedenen Rassen und steuern Sie es.



Rainbow Arts

© 1990 RAINBOW ARTS Rainbow Arts Software GmbH
Hanssenlee 201 4000 Düsseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team auf's Kreuz zu legen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatibile

Vertrieb: Rushware, Buschweg 128-132, 4044 Kieritz 2 - Österreich: Karasoft und Dornis - Schweiz: Tital AG



Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulen, hechten, schlagen, beißen, treten, mogeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

- ... Für Spielspaß und Abwechslung sorgen:
- ... 16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen
- ... 16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften,
- ... einfache Mausbedienung,
- ... 2 Spieler als Team oder gegeneinander,
- ... vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!

...PLAY DIRTY!

Schneller $\frac{2}{3}$ Perestroika



STORMOVİK

System: IBM PC mit 512 KBytes, ab DOS 2.1, 286-AT oder schneller empfehlenswert, **Grafik:** CGA, EGA, MCGA, VGA, **Sound:** AdLib, CMS, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** E.A., England.

ELECTRONIC ARTS, unsere Freunde von der Insel, wollten uns überraschen – mit einem Flugsimulator aus Gorbis-Hobbykeller. Leider zu spät. Mit der Wiedervereinigung ist der teutonische Kommiß nämlich schon im Besitz einer Staffel rustikaler MiG-Jäger. Wer keinen Pilotenschein besitzt, aber trotzdem eine der neuesten Laubsäge-Arbeiten aus dem Kreml fliegen will, kann seit kurzem im STORMOVİK, dem SOVIET ATTACK FIGHTER SU-25 Platz nehmen. Jener Flieger entführt seine Piloten auf interessante Missionen der russischen Art.

Neben Marlboro und Pepsi (statt Papirosow und Grasowka) hat sich dort auch schon der Terrorismus etabliert. Und der gefährdet nun all das, was durch Glas Most und Perestroika mühevoll aufgebaut wurde. Im Kreml weiß man bereits, wer dahintersteckt: „Mitglieder“ des amerikanischen und bulgarischen Geheimdienstes sowie Abtrünnige des KGB (Letztere ließen sich kurzerhand nach Paris versetzen, da sie erfuhren, daß Edgar Briggs immer noch beim Londoner CI-5 arbeitet).

Aufgabe der Stormovik-Piloten ist es, terroristische Ak-

tionen in Deutschland zu unterbinden, will heißen: Munitionsdepots zerstören, mutmaßliche Terroristenester aufräumen, verdächtige Industriegebäude dem Erdboden gleichmachen oder auch Lastwagen-Konvoys von der Straße putzen. Insgesamt warten zehn Missionen auf ihre Erfüllung. Jung-Piloten können derweil im SU-25-Simulator (Practise-Mode) üben.

Waffenladung zusammenstellen. Dann wird's ernst. Das Vorzeigestück der russischen Luftwaffe stellt sehr hohe Anforderungen an die Piloten. Wer von einem etwas gemächlicherem Flugsimulator kommt, muß sich jetzt umstellen. Die SU-25 ist sehr wendig, und ihre empfindliche Steuerung setzt Lenkmanöver blitzschnell in die Tat um. Hat man sich erstmal daran ge-

ziert. Man lasse sich nicht vom äußeren Findruck täuschen, denn im Falle eines Falles wünscht man sich mindestens vier Augen und ebenso viele Hände, um alles unter Kontrolle zu haben.

Von der stressigen Action in luftigen Höhen abgesehen, verwöhnt STORMOVİK seine Piloten mit vielen angenehmen Features. Von der flugtechnischen Seite läßt das Programm keine Einzelheit aus. Das beiliegende Handbuch glänzt zwar nicht durch umfangreiche Dokumentation, erklärt jedoch alle Feinheiten des Fliegens hinreichend. Sogar an den Schleudersitz wurde gedacht. Auch das Ambiente stimmt. Viele nette Hintergrundgrafiken sorgen für Stimmung und Atmosphäre. Eine Digi-Prawda verkündet die aktuelle politische Lage. Für die Komfort-verwöhnten PC-User gibt's die bekannten Standards: drei Schwierigkeitsgrade, Piloten lassen sich abspeichern, Flugbeurteilung, diverse Sicht-Perspektiven, Landehilfe, einstellbare Details; Zeitraffer, Joystick- und Maus-Steuerung. Einen AT-Rechner sollte man sich allerdings schon gönnen, um in den vollen Genuß der Geschwindigkeit zu kommen. VGA- oder EGA-Grafikkarten sollten ebenfalls mit von der Partie sein – auf den mäßigen AdLib-Sound kann man dagegen verzichten. Überhaupt kann man auf vieles verzichten. Aber auf STORMOVİK? Man gönnt sich ja sonst nichts...!

Pjotr Bronski (pb)



Peter, grüß mir die Sonne...

»Auf STORMOVİK verzichten? Man gönnt sich ja sonst nichts...«

Wer sich bei einem Auftrag eingeschrieben hat, erhält den Mission-Report mit den wichtigsten Daten zum Flugablauf. Auf einer weiteren Karte werden Start- und Landeplatz sowie der eigentliche „Arbeitsplatz“ bekanntgegeben. Je nach Dienstgrad können sich die Piloten vor dem Start noch eine ordentliche

wöhnt, möchte man diese Geschwindigkeit später nicht mehr missen. Volle Konzentration wird dem Piloten schließlich abverlangt, wenn es zum Luftkampf kommt. Wer dort nicht die Ruhe verliert und in der Hektik des Gefechts die Übersicht behält, wird am Ende Sieger bleiben. Unterstützt wird man dabei durch ein (anscheinend) aufs Notwendigste reduziertes Cockpit. Bei der Bestückung des Instrumentenboards glaubt man, daß die übergreifenden Sparmaßnahmen des Sozialismus auch hier nicht haltgemacht haben. Doch es fehlt nichts. Anzeigen und Instrumente sind unauffällig pla-

Grafik	10
Sound	6
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300,-
Joypad	39,-
Competition Pro	59,-
Batman	99,-
F-1 Circus	99,-
Final Blaster	99,-
Formation Soccer	99,-
Hell Fire	99,-
Image Fight	99,-
Klax	99,-
Lode Runner	89,-
Ninja Spirit	99,-
Super Star Soldier (Gunhead II)	89,-
W-Ring	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49,-
Axis F2	99,-
Batman	99,-
Burning Force	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
E-Swat	79,-
Falman	99,-
Hell Fire	99,-
Moonwalker	99,-
Phantasia Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Super Shinnobi	79,-
Thunderforce III	99,-

SNK NEO GEO

Neo Geo Konsole (kompl.)	849,-
Joystick NEO GEO	109,-
Nam 1975	429,-
Magician Lord	449,-
Baseball	429,-
Golf	429,-
Riding Hero	449,-
Ninja Combat	429,-
Cyberlip	449,-
Super Spy	499,-

GAMEBOY

Game Boy Incl. Tetris	169,-
Mit deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizard and Warriors	49,-

ATARI LYNX

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-

Ankündigungen

November/Dezember

Afterburner	PC-ENGINE
Arrow Flash	MEGA DRIVE

Die Hard	PC-ENGINE
Dynamite Duke	MEGA DRIVE
Fire Shark	MEGA DRIVE
Gain Ground	MEGA DRIVE
Lettrix	AMIGA/ST
M 1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Populous	MEGA DRIVE
Powermonger	AMIGA
Prince of Persia	AMIGA
Ra	ALLE SYSTEME
Rabio Lepus Special	PC-ENGINE
Rainbow Island	MEGA DRIVE
Rick Dangerous II	ST/AMIGA/C64
UMS II	AMIGA/ST
SEGA GAME GEAR in Kürze erhältlich!!!	

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,-
Great Courts	59,-
Gunship	49,-
Kick off II	45,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Secret of the S. Blades	75,-
Sentinel Worlds	49,-
Sim City	59,-
Stealth Fighter	49,-
Turn It	29,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-

Atari ST

Cadaver	79,-
Chaos Strikes Back	69,-
Codename Iceman	109,-
Colonels Bequest	109,-
Dragon Flight	89,-
Dungeon Master	69,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
Falcon Mission Disk II	59,-
F-29	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Imperium	79,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Kick off II	69,-
Immortal	79,-
Invest	79,-
Larry III	109,-
Midwinter	79,-
Operation Stealth	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,-
Starflight	89,-
Their Finest Hour	89,-

IBM

Battle Chess II	89,-
Centurion Def. of Rome	79,-
Champions of Krynn	79,-
Colonels Bequest	119,-
Conquest of Camelot	119,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	79,-
Ishido	89,-

Jet Fighter dt.	89,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
LHX Attack Chopper	109,-
Loom	69,-
Midwinter	79,-
Might and Magic II	99,-
Murder	69,-
Oil Imperium	69,-
Oil's Well	59,-
PGA Golf Tour	79,-
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Railroad Tycoon	109,-
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89,-
Their Finest Hour	89,-
The Secret of Monkey Island	69,-
Tracon I	99,-
Ultima VI	99,-
Wolfpack	109,-

Amiga

1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
688 Sub	75,-
A-10 Tank Killer	99,-
Cadaver	79,-
Champions of Krynn	89,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Fatal Heritage	79,-
Heroes Quest	119,-
Immortal	79,-
Imperium	79,-
Invest	79,-
Indiana Jones	79,-
Kaiser	99,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Operation Stealth	75,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	89,-
Turrican	59,-
Unreal	89,-
Wings	89,-
Team Yankee	89,-
Gold of the Aztecs	69,-
Colonels Bequest	119,-
Codename Iceman	119,-
Police Quest II	109,-

Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

SALON DE LA MICRO 90

DU 26 AU 29 OCTOBRE

Bonjour Tristesse
Nichts los
im
„Grauen Salon“

Traurig war's, was sich vom 26. bis 29. Oktober in der Grande Halle im Pariser Stadtteil La Villette abspielte. Zum zweitenmal hatte der Salon de la Micro seine Pforten geöffnet, um Händlern, Softwarehäusern und Herstellern von Hardware die Gelegenheit zur Selbstdarstellung zu geben. Gleichzeitig sollten Besucher und Presse die Möglichkeit bekommen, sich umfassend über Trends und Neuentwicklungen zu informieren. Doch wie so oft im Leben lagen Welten zwischen Anspruch und Resultat, und so konnte die Veranstaltung dem hochgesteckten Ziel in keinsten Weise gerecht werden. Viel Lärm um nichts also, was man wörtlich nehmen kann, denn die Lautstärke in der Ausstellungshalle ging hart an die Grenze des Ertragbaren. Über die wenigen nennenswerten Neuigkeiten berichten wir auf den folgenden Seiten.



Tatort Grande Halle im Pariser Stadtteil La Villette

Woran liegt es, daß der **Salon de la Micro** auch 1990 nicht zufriedenstellen konnte, nachdem die Veranstaltung bereits im vergangenen Jahr mehr schlecht als recht über die Runden gebracht worden war? Im wesentlichen sind es wohl drei Gründe, die für das Mißlingen der Show verantwortlich sind. Erstens: die Standmieten. Umgerechnet rund 1000 Mark pro Quadratmeter müssen berappt werden, um auf der Messe präsent zu sein. Bei einer benötigten Mindestfläche von zehn bis fünfzehn Quadratmetern

ris, eine Atari-Messe statt, eine Woche später wurde eine Amstrad-Show ausgerichtet. Beide – die Atari-ST-Modelle wie die Amstrad-CPC-Reihe – sind für den französischen Markt von entscheidender Bedeutung, und so wird diesen Messen die entsprechende Beachtung geschenkt. Die Folge sind die Übersättigung des Publikums und die finanzielle Überbelastung der Aussteller. Freilich hätte Salon-Organisator **Montbuild** auf einen anderen Termin ausweichen können, doch zwangen offenbar Prestige-gründe das Unternehmen

anwesenden Firmen war, daß sich **Montbuild** nicht energisch genug darum gekümmert habe, weitere Companies zur Teilnahme am **Salon de la Micro** zu bewegen.

Wie dem auch immer sei, der Effekt der Mißplanung war, daß viele Firmen durch Abwesenheit glänzten, darunter leider auch die meisten französischen. Keine Spur von **Titus**, nichts zu sehen von **Loricel**. **Coktel Vision** zog es ebenso vor, zu Hause zu bleiben, wie **Infomedia**. **Infogrames** war immerhin mit ein paar Prospekten vertreten, die am Stand von **IBM** ausgelegt waren. Gerüchten zufolge soll es um das **Lyoner Softwarehaus** ohnehin nicht allzugut bestellt sein. Böse Zungen wissen gar bereits von **Infogrames'** bevorstehender Pleite zu berichten. Ob solche Prognosen zutreffen oder übereilt sind, wird man sehen müssen. Schade wäre es auf jeden Fall um das traditionsreiche Softwarehaus.

Nach soviel Wehklagen wollen wir nun einmal sehen, was sich an Interessantem auf den insgesamt 4.500 Quadratmetern getan hat. Stark vertreten waren die Konsolen-Anbieter. Der Trend hin zu den kleinen Cartridges zeichnet sich also auch in Frankreich immer mehr ab. Am stärksten war der Stand von **SNK** umlagert, die mit ihrer **Neo Geo** die Besucher in Scharen anlockten. Außer den bereits bekannten Titeln wurden hier **Cyber-Lip** und **The Super Spy** angekündigt, beides Actionspiele in Reinkultur. Ebenfalls nicht viel Neues hatte **Virgin Loisirs**, französischer **Sega**-Distributor, zu bieten. Alles drehte sich ums **Mega Drive**, das nun endlich auch hier nach langem Ringen einen offiziellen Vertrieb bekommen hat. Nicht anders ging es bei **Atari** zu, wo das **Lynx** den Homecomputern in puncto Zusppruch deutlich das Nachsehen gab. Ebenso umlagert

waren **PC-Engine** und **Super Grafx**. Wenn es auch hier wiederum nichts Weltbewegendes zu bestaunen gab, das Interesse an den „Spielezweigen“ mit der großen Leistung zeigte sich auch an diesem Stand besonders deutlich. Ein Anzeichen dafür, daß die Konsolen in Frankreich an Bedeutung mehr und mehr zulegen, ist sicherlich auch die Tatsache, daß die größte französische Spielezeitschrift **Tilt** ihrer neuesten Ausgabe eigens einen Konsolenonderteil beigelegt hat; mit **Player One** ist darüber hinaus nun sogar ein Magazin auf dem Markt erschienen, das sich ausschließlich mit den Konsolen beschäftigt.

Weiter führt der Weg von den Konsolenanbietern zu

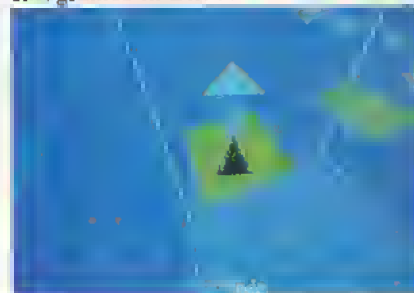


Coming soon: **Industrial Rebound** von **Magie Bytes**

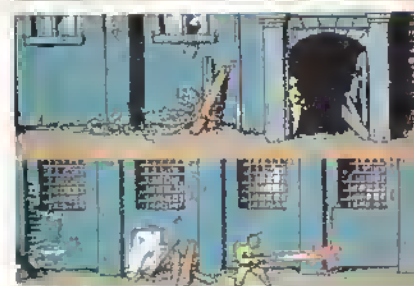
müssen demnach 10.000 bis 15.000 Mark aufgewendet werden; ein Betrag, der vor allem kleinere Firmen sicherlich schmerzen wird. Zweitens: der Termin. Eine Woche vor dem **Salon de la Micro** fand, ebenfalls in Pa-

ris, an dem eigentlich ungünstigen Veranstaltungszeitpunkt festzuhalten. Drittens: der Veranstalter. Zahlreiche Aussteller beklagten die ihrer Meinung nach unzureichende Arbeit von **Montbuild**. Grundtenor der

Infogrames in Bildern:



Alpha Wares



Alcatraz



Murders in Space



Narco Police von der spanischen Company Dinamic

den Softwareherstellern. Erste Station (durch Zufall): die einzige deutsche Firma, die ihren Weg nach Paris gefunden hatte, **Magic Bytes**. Ob es ein Omen ist, mag dahingestellt sein; von ihrer für Ende 1990 geplanten Börsen- und Wirtschaftssimulation **Big Business** scheinen sich die Gütersloher jedenfalls einiges zu versprechen. Etwa zum selben Zeitpunkt sollen **Industrial Rebound** und **American Journeys** erscheinen. Bei **Industrial Rebound** handelt es sich keineswegs um eine weitere Wirtschaftssimulation, wie der Titel vermuten läßt, sondern um ein Action-Game, angesiedelt im Jahr 2021, bei dem der Spieler per pedes und im Auto Jagd auf ein Verbrechersyndikat macht. Eine Kombination aus Strategie- und Lernspiel soll **American Journeys** sein. Von New York aus startet man - ganz auf sich allein gestellt - einen Trip durch die Staaten und muß sich hier durchs Leben schlagen. Hotelreservierungen, Bestellungen in Re-

staurants usw. - all das will erledigt sein. Grundkenntnisse der englischen Sprache sollten also vorhanden sein.

Mit **Canal 4** ist ein neues Label auf den Plan getreten. Erster Titel ist **Astroids**, ein Spiel, das nur zusammen mit **Minitel** läuft, dem französischen Gegenstück zu unserem **BTX**.

Infogrames, wie schon gesagt nicht selbst auf dem Salon vertreten, hat eine ganze Reihe von neuen Titeln in Arbeit. Einer davon ist **Mytical**, ein Programm mit ansprechenden Grafiken, bei dem man sich als Zauberlehrling auf ST, Amiga, IBM PC und Amstrad CPC durchs Leben schlägt. **Alcatraz** ist der Nachfolger eines indizierten Infogrames-Programms, bei dem es wiederum ordentlich zur Sache geht. Geschossen wird aus vollem Rohr, und das auf allen 16-Bitern. Keinen Deut friedfertiger geht es bei **Metal Masters** zu. ST-, Amiga- und PC-User kämpfen mit einem Roboter, der zuvor selbst zusammengebaut und bestückt

werden muß, gegen Helikopter, Panzer und alles, was da kreucht und fleucht. **Murders in Space** ist ein Action-Adventure, ebenfalls für die 16-Bitter, bei dem ein Mord in einem Raumschiff aufgeklärt werden muß. Über **Alpha Waves** hatten wir schon einmal kurz berichtet; nun sieht das Vektor-Grafik-Game seiner Veröffentlichung entgegen. **Genghis Khan** führt den Spieler in das Reich des alten Mongolenfürsten. Amiga- und PC-User müssen versuchen, den Herrschaftsbereich auf Europa und China auszuweiten.

Mit drei neuen Produkten war der spanische Hersteller

den werden. In diesem Kampfspiel der härteren Gangart geht man wieder einmal auf Verbrecher- und Terroristenjagd, wobei der Ausgang ganz entscheidend von der richtigen Ausrüstung abhängt. Für PC und CPC schließlich soll der **African Trail Simulator** herauskommen, bei dem man an der Rallye Paris-Dakar teilnehmen kann. Bleibt nur zu hoffen, daß dieses Produkt besser ausfällt als das Programm von Coktel Vision, welches seinerzeit ebenfalls die Hetzjagd durch Nordafrika zum Gegenstand hatte.

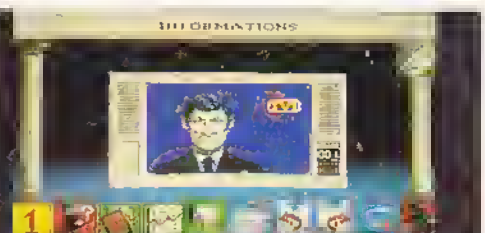
Bei **Mirrorsoft** dreht sich zur Zeit alles um die Teenage



Warlock, einer der kommenden Titel von Millennium

Dinamic vertreten: **Multi Sports**, **Narco Police** und **African Trail Simulator**. Bei **Multi Sports** können fünf verschiedene Sportarten gespielt werden, nämlich Basketball, Motorradrennen, Kung-Fu, Fußball und Tennis. Erscheinen wird die Kompilation für Amstrad CPC und PC. In Amiga, Atari ST, IBM PC und Amstrad CPC kann in Kürze **Narco Police** eingela-

Mutant Hero Turtles, die wir bereits in der vorigen Ausgabe getestet und „verrissen“ haben. Dennoch setzen die Engländer nach wie vor auf das Game, kündigen daneben aber noch eine Reihe weiterer Neuveröffentlichungen an. So zum Beispiel **Duster**, eine futuristische Action-/Strategie-Kombination, die für die 16-Bitter unter dem **Imageworks**-Label er-



Bei Lankhor: Gute Miene zum bösen Spiel oder Freude über die Neuen, Maupiti Island und Raiders (rechts)?

EIN AUFREGENDES, SINNLICHES UND BEZAUBERNDEN ABENTEUER...

GEISHA



Versuchen Sie, die reizende Eva aus den Klauen des perversen Napadami in der ungewöhnlichen und irreführenden Stadt Tokya zu befreien. Eine Stadt, in der Ausschweifung und orientalische Raffinesse nahe beieinander liegen. Versuchen Sie Hypermed und lassen Sie sich ohne Bedenken auf einzigartige Abenteuer und prickelnde erotische Erlebnisse ein. Ein Geschmack des Verbotenen wird Ihnen auf lange Zeit erhalten bleiben...

AMIGA - ATARI ST/STE - PC KOMPATIBLE.

Am 1. November erhältlich

BOMICO

Am Südpark 12 - 6092 Kelsierbach - GERMANY

ServiceLine : Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw. ? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen !
Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel. 06107-62067

BLIND
KONTROLLIERTE PARTNER



Duster, Imageworks



Crash Course, Spectrum Holobyte



Reach for the Skies, PSS

scheinen soll. Daneben werden ebenfalls mit dem Imageworks-Aufkleber zwei Nachfolgewerke veröffentlicht werden: **Predator 2** und **Back to the Future III**. Geplant sind Versionen für alle gängigen Homecomputer.

Ausschließlich den 16bit-tren wird das Action-Adventure **Champion of the Raj** vorbehalten sein, das noch bis Jahresende auf dem Markt sein soll. Weiterhin sehen die Mirrorsoft-Titel **Speedball** und **Xenon II** ihrer Fertigstellung auf dem Sega-Master-System entgegen. Von PSS, die von Mirrorsoft vertrieben werden, stehen uns zwei neue Kriegs„spiele“ ins

Haus: **Reach For the Skies** (Untertitel: The Battle for Britain 1940) und **Red Phoenix**. Beide sollen bald für Amiga, ST und PC erhältlich sein. Spectrum Holobyte hat zur Zeit ein Autorennen in Arbeit, bei dem Rampen ebenso wenig fehlen wie Loopings und sonstiges Drum und Dran. **Crash Course** soll zunächst den PClern zugute kommen. Weniger sportlich geht es bei einem Wargame ab, das den schönen Titel **Electronic Battlefield System** trägt. Auch hier darf zunächst nur auf PC geschlachtet werden.

Lankhor produziert nicht viel, aber was die Company bisher unters Volk gebracht hat, hatte durchweg Hand und Fuß. Fertig ist bereits der Nachfolger von Mortville Manor, betitelt **Maupiti Island** (siehe Testbericht an anderer Stelle). Wieder handelt es sich in diesem Adventure um eine Detektivstory, beeindruckend sind vor allem die exzellenten Grafiken und die klare Sprachausgabe. Letztere ist übrigens auch dafür verantwortlich, daß man auf die deutsche Version noch ein paar Wochen warten müssen. Übrigens: Teil drei der Detektivgeschichte, **Soukiya** mit Namen, ist schon in Vorbereitung; als Erscheinungstermin wird an Mitte nächsten Jahres gedacht. Beide Spiele werden die Adventure-Fans auf den 16bitern beglücken. Ganz anders geartet ist **Vroom**, ein Autorennspiel, das etwa ab Februar eingeladen werden kann. Und noch einmal ein Sprung: **Raiders** ist mit Vroom nicht zu ver-

gleichen, was nicht heißt, daß das Programm nicht dennoch spannend sein kann. Hier nämlich wird das Geschehen an der Börse simuliert, und beim Thema Geld gerät man ja nur allzuleicht ins Schwitzen. Was bisher zu sehen war, scheint vielversprechend. Endgültig Aufschluß darüber werden wir jedoch erst Mitte nächsten Jahres erhalten, wenn die deutsche Version mit massig Sprachausgabe begutachtet werden kann. Zu guter Letzt



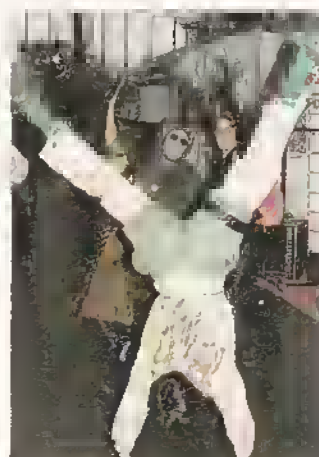
Der nächste Titel von Electronic Zoo: Xiphos

liegt bei Lankhor **Rody & Mastico II**, ein Lernspiel für Kinder, in den letzten Zügen. Mehr darüber in unserem Bericht über Lernsoftware in dieser Ausgabe.

Night Shift wird der nächste Titel von **Lucasfilm Games** sein. Ganz entgegen ihrer Gewohnheit haben die Amerikaner mit diesem Spiel zum erstenmal ein Jump 'n' Run produziert, bei dem es gilt, die gigantische Maschinerie einer Spielzeugfabrik am Laufen zu halten. Das Spiel wird ebenso zu nächst für den PC herauskommen wie **Secret Weapons of the Luftwaffe**; wieder einmal tobt hier der Kampf zwischen „Amis“ und „Krauts“, allerdings soll es eine entschärfte deutsche Version geben, da man vor dem Ein-

schreiten der BPS zittert. **Manix**, derzeit neuestes Millennium-Produkt, haben wir schon einmal kurz „angerissen“. In Vorbereitung sind weiterhin: **Horror Zombies** (Action, demnächst fertig), **Hillbilly Moonshine Racer** (programmiert von den Chase-HQ- und Continental-Circus-Machern), **Tentacle** (Action-Game mit Parallax-Scrolling), **Stormball** (futuristisches 3D-Sportspiel) und **Outlands** (Action-Adventure). Ferner darf man auf **Warlock** (Action-Adventure) und **Strike Command** (Mischung aus Action, Strategie und Simulation von den Thunderstrike-Programmierern) gespannt sein; letzteres wird jedoch noch eine ganze Weile auf sich warten lassen.

Fleißig ist auch **Electronic Zoo**. Für Ende '90 bis Frühjahr '91 haben die Engländer einen ganzen Berg von neuen Titeln angekündigt, von denen ich an dieser Stelle nur diejenigen nennen will, die bis zur Jahreswende erschei-



Handstand für die Presse, fotografiert am UBI-Stand



Harte Arbeit, oben wie unten: Night Shift und Secret Weapon of the Luftwaffe, beide von Lucasfilm Games.



Soft Express

Direktversand M. Preil • Postfach 2070 • 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 • Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

	Amiga	Atari/ST							
Adventures	75,-	69,-	Sly Spy	69,-	59,-	Chess Simulation	3 5/5.25	74,-	
Adidas Championship	69,-	69,-	Sold. of Light	24,-	-	Crime Time	3.5/5.25	74,-	
Alcatraz	75,-	75,-	Tia Break Tanais	66,-	66,-	Crowu	3.5/5.25	75,-	
Aularis (Preis auf Anfrage)	-	-	The Spy who Loved Me	65,-	65,-	Empire Galactica	3.5/5.25	89,-	
Alpha Waves	-	79,-	The Light Corridor	70,-	70,-	Geisha	3 5/5.25	84,-	
Badlands	55,-	65,-	Transworld	74,-	74,-	Conqralor	3.5/5.25	55,-	
Batman the Movie	59,-	54,-	Toki	74,-	74,-	F 29 Relatator	3.5/5.25	89,-	
Battle Command	74,-	74,-	Trivial Pursuit-Ganus	60,-	60,-	Gremlins 2	3.5/5.25	79,-	
Baba Jaga	49,-	49,-	TNT (Sam.)	84,-	84,-	Hard Drivu II	3.5/5.25	84,-	
Billi the Kid	75,-	69,-	Tournaul Goll	69,-	55,-	Klax	3.5/5.25	75,-	
Bubble	59,-	-	Uutouchables	60,-	55,-	Logo	3.5/5.25	75,-	
Bolcs	54,-	54,-	Welltris	75,-	-	Loopz	3.5/5.25	74,-	
Cabel	69,-	59,-	Wheels of Fire (Sam.)	74,-	74,-	Lost Patrol	3.5/5.25	79,-	
Chase H.Q.	59,-	49,-	World Championship Soccer	69,-	89,-	S.T.U.N. Ruuvur	3.5/5.25	79,-	
Chase H.Q. II	65,-	65,-	Total Recall	89,-	89,-	Lords of Doom	3.5/5.25	75,-	
Chempous of Kryun	79,-	-	World Championship Boxing	55,-	55,-	Loopz	3.5/5.25	75,-	
Chess Simulation	69,-	69,-	Ropgne Trooper	69,-	69,-	North & South	3.5/5.25	75,-	
Clown o Mania	49,-	-				Malali Master	3.5/5.25	69,-	
Cyberball	55,-	55,-				Murder in Space	3.5/5.25	69,-	
Crime Time	64,-	69,-	C64			Mysticall	3.5/5.25	75,-	
Crowu	64,-	64,-	Adidas Championship	45,-	29,-	Night Braad (1st Version)	3.5/5.25	79,-	
Design 3D	180,-	-	Back to the Future II	44,-	-	Night Braad (2nd Version)	3.5/5.25	79,-	
Die Fugger	49,-	49,-	Badlands	40,-	29,-	Rings of Medusa	3.5/5.25	74,-	
Dragous Lail	80,-	80,-	American Dreams (Sam.)	44,-	-	Sim City	3.5/5.25	79,-	
Drakkhau	69,-	69,-	Cabal	40,-	29,-	Sim City Terrain Editor	3.5/5.25	44,-	
Emlyn Hughes Intern. Soccer	59,-	59,-	Chase H.Q.	40,-	29,-	Simaerth	3.5/5.25	99,-	
Escapa from the Planet ...	49,-	49,-	Die Fugger	39,-	29,-	Tia Break Tanais	3.5/5.25	69,-	
Empire Galactica	79,-	79,-	Crime Time	40,-	-	Tournament Goll	3.5/5.25	74,-	
E. S. S.	75,-	75,-	Crown	40,-	-	Welltris	3.5/5.25	69,-	
Epic	75,-	75,-	Emlyn Hughes Intern. Soc.	40,-	29,-	World Championship Soccer	3.5/5.25	74,-	
F 29 Relatator	59,-	59,-	Escape from the planet ...	42,-	29,-	World Championship Boxing	3.5/5.25	54,-	
Full Metal Planet	89,-	69,-	F 16 Combat Pilot	59,-	-	The Spy who loved me	3.5/5.25	74,-	
Falcon Mission Disk II	59,-	59,-	Flight Sim. II	110,-	-	Transworld	3 5/5.25	75,-	
F 19	79,-	79,-	HARD DRIVIN s. uuteu						
Football Simulation	49,-	49,-	Italy 1990 Winners	39,-	-				
Ghost'n Goblins	59,-	59,-	Klax	44,-	29,-				
Gremlins 2	59,-	59,-	Hollywood Coll. (Sam.)	59,-	44,-				
Hard Drivu II	69,-	69,-	High Voltage Vol 1	44,-	-				
Heroes (Sam.)	89,-	89,-	Hil Quartell	44,-	-				
Hill Street Blues	54,-	54,-	Kick Off II	44,-	-				
Hollywood Coll. Sam.	75,-	75,-	Logo	44,-	29,-				
Imperium	74,-	74,-	Lords of Doom	49,-	-				
Invest	60,-	60,-	Loopz	44,-	34,-				
Iveuthoe	75,-	75,-	Midnight Resistance	44,-	34,-				
Klax	49,-	49,-	Nightbreed II	44,-	34,-				
Kick Off Welleup Edli.	69,-	69,-	Oil Imparum	44,-	-				
Legende of Fairgall	75,-	-	Rainbow Islands	44,-	29,-				
Logo	69,-	89,-	Rings of Medusa	45,-	-				
Loom	85,-	85,-	Sarakou	44,-	-				
Lost Patrol	75,-	75,-	Shadow Warriors	44,-	29,-				
Lords of Doom	69,-	69,-	Sim City	49,-	-				
Maupit Island	79,-	79,-	Sly Spy	44,-	34,-				
Midnight Resistance	75,-	75,-	S.T.U.N. Ruuvur	44,-	34,-				
Metall Masters	69,-	89,-	Puzznik	49,-	-				
Murder in Space	69,-	89,-	Tia Break Tennis	40,-	-				
Mysticall	74,-	74,-	Transworld	49,-	-				
LOOPZ	79,-	59,-	Total Recall	49,-	34,-				
Nightbreed (1st Version)	74,-	74,-	Turricane	44,-	-				
Nightbreed (2nd Version)	74,-	74,-	Tast Drive II	49,-	-				
North & South	69,-	69,-	The Spy Who Loved Me	44,-	34,-				
Conqralor	59,-	59,-	Wheels of Fire (4Spiele)	54,-	34,-				
Ghausa	74,-	74,-	Hard Drivin/Chase H.Q./						
Operativu Thunderbolt	69,-	69,-	Turbo Out Run/Power Drift						
Pang	74,-	74,-	TNT (5Spiele)/Hard Drivu/	54,-	34,-				
Plotting	75,-	75,-	Toobin/APB/Xybois/Dragon						
Party Time Vol	64,-	64,-	Split						
Pirales	65,-	65,-	Heroes (4Spiele)/Star Wars/	54,-	40,-				
Puzznik	75,-	75,-	Licence to Kill/Bebarien II/						
Robocop 2	74,-	74,-	Running Man						
Rainbow Islands	59,-	59,-							
Rings of Medusa	64,-	75,-							
Ringside	24,-	29,-							
Sarakou	69,-	69,-							
Shadow Warriors	75,-	59,-							
Shadow of the Basil II	99,-	-							
Sim City	75,-	75,-							
S.T.U.N. Runner	89,-	69,-							
Sim City Terrain Editor	44,-	-							
			IBM PC/AT						
			Batman the Movie	3.5/5.25	75,-				
			Alcatraz	3.5/5.25	75,-				
			Bab Jaga	3.5/5.25	55,-				
			Battle Command	3.5/5.25	79,-				
			Billi the Kid	3.5/5.25	79,-				
			Bubble Ghost	5.25	39,-				
			Badlands	3.5/5.25	65,-				

Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA laulählg.
* Bar Drucklegung uoch nicht lieferbar.

NINTENDO

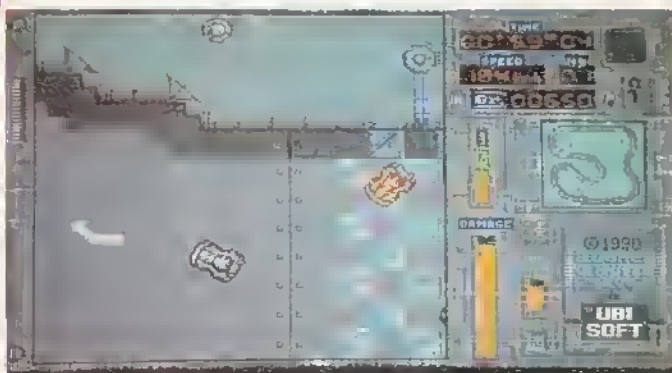
Gamaboy inkl. 1 Spiel Tatrís	164,-
Goll	45,-
Quix	45,-
Tennis	45,-
Solar Striker	45,-
Alleyway (Breakout)	45,-
Super Mario Land	

C64 - Cartridges

Robocop 2	59,95
Batman	59,95
Shadow of the Beast	59,95
Double Dragon	59,95
Plotting	59,95
Paug	59,95
Chase H.Q. II	59,95
E.S.S. CD Rom (PC)	Preis auf Anfrage
E.S.S. CD TV	Preis auf Anfrage
Sprachkass. Englisch CD-Rom (PC)	Preis auf Anfrage
Sprachkass. Englisch CD TV	Preis auf Anfrage

Bomico-Ihr Software Partner
Gratis: 1 Spiele-Farbpster pro Bestellung!

- Bestellliste gratis.
- Bitte System angeben.
- Alle Preise inkl. MWSt. zzgl. NN.-Versandkosten.
- Bestellscheine noch heute absenden (auf Postkarte geklebt oder im Kuvert.)
- 24-Std. Bestellannahme
- Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.



Jupiter's Masterdrive kommt demnächst von UBI-Soft.

nen sollen. Als erstes steht **Xiphos** vor der Vollendung, ein Actionspiel mit Strategieeinlagen, das für die 16-Bit-Maschinen heraukommen wird. Im November wird **Eco-Phantoms** für Amiga und ST angeboten werden, wiederum ein Action-Game mit strategischen Elementen. Bei **Orcas** handelt es sich um ein klassisches Shoot 'em up für C-64 und Amiga, wohingegen **Dark Spyre** für Rollenspielfans einerseits und PC-User andererseits gedacht ist. Wer vom ersten Teil noch nicht genug hatte, kann sich auf **Viking Child 2** freuen, ein Jump 'n' Run für ST und Amiga. Für alle gängigen Rechner wird schließlich **Tracksnit Manager 2** erscheinen, der Nachfolger des mit dem ASM-Hitstern bedachten Fußball-Manager-Programms. Part one wird übr-

gens demnächst zum Budget-Preis verkauft werden - sicherlich interessant für alle Fußball-Theoretiker.

UBI-Soft konzentriert sich zur Zeit auf die Konvertierung seines **BAT** auf die anderen vorgesehenen Systeme. Daneben wird noch kräftig an **Ranx** gearbeitet, einer Kampf-, Balier- und Prügelorgie, die wir vermutlich in der nächsten Ausgabe vorstellen werden. Weiterhin wird **Brain Blasters** bald in den Verkaufsregalen stehen, ein intelligent gemachtes Denk- und Strategiespiel, das meines Erachtens das Zeug zu einem echten Hit-Game hat. **Jupiter's Masterdrive** schließlich ist ein weiteres in ferner Zukunft und im fernen Weltenraum angesiedeltes Sportspiel, dem wir uns an anderer Stelle noch widmen werden.

Das also waren die Soft-News aus Paris vom Salon de

la Micro 1990. Gelohnt hat er sich vielleicht für die Händler, denn es wurde ordentlich verkauft - angefangen vom Budget-Spiel über Tools aller Art bis hin zur teuren Hardware. Wer jedoch auf der Jagd nach Informationen und Neuigkeiten war, wurde arg enttäuscht. Zudem hatte es Montbuild nicht einmal fertiggebracht, auch diesmal begleitende Veranstaltungen zu organisieren. Hatte noch eine im vergangenen Jahr von verschiedenen Zeit-

hin ging es um jede Menge Francs, um die Spieler aus den genannten Ländern mit dem Joystick in der Hand kämpften. Die glücklichen Gewinner stellte schließlich das französische Team, nachdem im Vorjahr die Engländer das Rennen für sich entschieden hatten.

Die weitaus interessanteste Neuigkeit war sicherlich, daß der Apple Mac Classic, das alte Modell also, in Frankreich zum Preis von umgerechnet unter 2.000



Viel Müll um nichts? Zumindest die Imbißverkäufer werden da anders denken.



Aufregung beim European Championship. Zumindest die Teilnehmer kamen hier voll auf ihre Kosten. Beneidenswert!

schriften organisierte Podiumsdiskussion zum Thema Raubkopierer die Besucher angezogen, so mußte man diesmal auf derart interessante Aktionen gänzlich verzichten. Stattdessen konnte man am Stand von Radio RFM Aikido-Kämpfern zuschauen - alles in allem wohl ein schwacher Ersatz. Das von den Zeitschriften Tilt (Frankreich), Computer & Video Games (England) und Micro Mania (Spanien) auch in diesem Jahr wieder European Championship zog da schon eher die Zuschauer in seinen Bann. Denn immer-

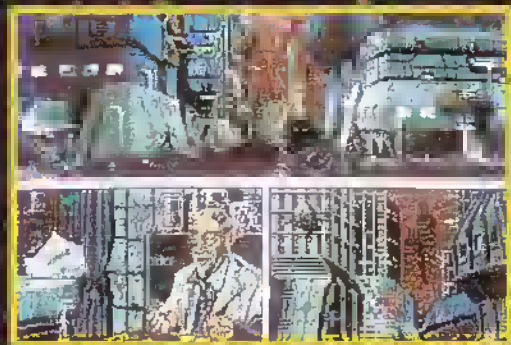
Mark verkauft wird. Das vermutlich auf dem französischen Markt einiges in Bewegung bringen, zumal auch die neueren Modelle inzwischen zum „Spottpreis“ angeboten werden. Ansonsten aber war der Salon de la Micro keine Reise wert - die Tatsache, daß es in die Halle hineinregnete und die Aussteller um ihre empfindlichen Geräte bangen mußten, hat da sicherlich Symbolcharakter. Soviel aus dem „Grauen Salon“; ob die Veranstaltung auch im nächsten Jahr wieder stattfinden wird, wage ich zu bezweifeln.

BAT

A
THRILLING
ROLE PLAYING
ADVENTURE

Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Trouble-shooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.



Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Tekrapolis.



Steuern Sie den **DRAG**, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D-Grafiken.

Kommen Sie mit dem **BOB**, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer umzugehen.

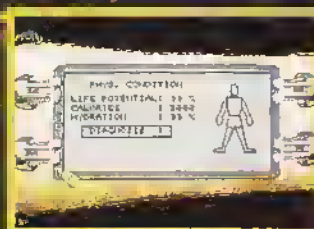


Erörtern Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

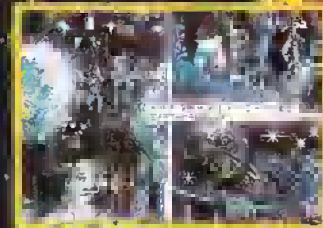
Lassen Sie sich in eine **fantastische Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.



COMPUTER'S DREAM



VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG



UBI SOFT

Entertainment Software

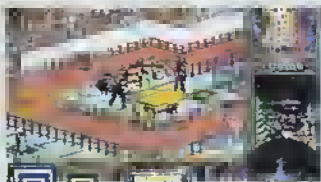
MIX



NINJA REMIX

System: Atari ST (getestet), C-64 (reingezert), Amiga, CPC, Spectrum, empf. VK-Preis: zwischen 35 DM und 50 DM, **Hersteller:** System 3, Middlesex, England/Eclipse, Halle/Westf., **Muster von:** Eclipse, 4802 Halle/Westf.

SYSTEM 3 hat seine Klassiker *The Last Ninja* und *Ninja 2* in einen Topf geworfen und einmal (oder zweimal) kräftig durchgerührt. Dabei herausgekommen ist der NINJA REMIX – allerdings in zwei



unterschiedlichen Fassungen. Während es sich bei der Achtbitversion „nur“ um eine up to date gebrachte Ninja-2-Version handelt, haben wir es 16bitmäßig mit einem Remake von *The Last Ninja 1* zu tun. Den ersten Ninja gab es nämlich bisher nur für C-64 und Co.

Die Programmierung des Achtbit-Remixes wurde von englischen Freaks ausgeführt, viel Neues bietet sie allerdings nicht. Optisch waren nur geringe Verbesserungen in der „Statusanzeige“ zu se-



»Eine gelungene Mixtur ohne Wenn und Aber«

hen. Akustisch hingegen wurde kräftig gemixt (à la Hip, Hop, House und Co.). Ansonsten ist der größte Teil beim alten geblieben. Der tapfere Ninja fightet sich im allerbesten Ninja-Adventure-Stil durch die berühmt-berüchtigten Manhattener Streets, um den Miesling Shogun Kunitoki zu besiegen.

Aus deutschen Landen – genauer gesagt von (Ex-Thalium-Mitglied) Marc Rosochas Label ECLIPSE stammt die abgefahrte ST-Version (Amiga folgt) des Remixes. Das Ding habe ich allerdings auch schon mal gesehen und zwar 1988, damals sollte es noch unter dem Namen *The Last Ninja* erscheinen. Marc hat aber nicht einfach seinen alten Source hervorgekramt, sondern das ganze Spiel noch einmal neu programmiert, um es dem heutigen Stand der Technik anzugleichen. Und schon auf den ersten Blick schaut das Teil um Längen besser aus als die vermurkste 16-Bit-Ninja-2-Version von Activision, mit

denen System 3 nichts am Hut hatte.

Grafiker Hugh Riley hat die Szenerie hervorragend umgesetzt. Jedes Bild besteht aus einem kompletten High-Res-Screen. Dies schluckt zwar Unmengen Speicher, hat aber den Vorteil, daß die Bilder unheimlich detailliert sind. Im Soundbereich leistete Jochen (der) Hippel mal wieder ganze Arbeit und bringt den ST-Dudelchip richtig zum grooven, cool!

Allen ST-Freaks kann ich Ninja Remix ohne Einschränkungen ans Herz legen. Die Achtbit-User indes sollten sich erstmal in ihrer Box umschauen, ob da nicht vielleicht Ninja 2 rumfliegt, wenn nicht, dann schleunigst den Remix ergattern!

■ top

64er/ST

Grafik 10/10

Sound 10/9

Motivation 10

Preis/Leistung 10

GUT ZUSAMMEN„GESCHNEIDERT“



NAVY SEALS

System: Amstrad 6128-plus, Amstrad-Konsole (Cart), C-64-Cart – alles angeschaut -, empf. VK-Preis: ca. 65 Mark (Amstrad) & etwa 60 Mark (64er), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Navy SEALs ist ein typisches Plattform-Game, bei dem es in sechs Levels, bei drei Con-



tinues und fünf Leben darum geht, getreu der Filmvorlage Geiseln zu befreien und im Nahen Osten nach dem Rechten zu sehen. Im ersten Level (Harbour) müssen die Straßen von Terroristen gesäubert werden. Zusätzlich gilt es, Ami-Flaggen aufzusammeln. Das zweite Level (Tower) ist ähnlich. Nur hier kann man sich aus Schränken Maschinenpistolen besorgen. Bomben müssen aktiviert werden, die nach Verlassen des „Raumes“ (Levels) detonieren. Diese befinden sich direkt neben den angesprochenen Bannern. Wir kommen zu den „Baracks“ (Level 3). Hier zünden wir mit dem Flammenwerfer die Jungs aus dem Libanon an. Auch hier werden Bomben aktiviert. Und: Alle Araber müssen eliminiert werden. Level 4 (Hostages) verlangt von uns Geiselfreiung. Schade, daß hier wie

in Level 3 dieselben Backgrounds verwendet werden. Wiederum Bomben legen und alle Geiseln befreien. Der fünfte Teil beschäftigt sich mit der Flucht aus dem Labyrinth-System (Escape). Hier wird wiederum nicht nur geballert, sondern, richtig, auch Bomben gelegt.

Alle Bösewichte sollten niedergemacht werden. Die Szenerie hier: Straßen, Häuser zwar zerschossen, es standen aber noch ein paar...

Die 64er-Cart bietet typisch 64erisches. Das, was auf dem Amstrad GX4000 ablief, erinnerte schon an 16-bit-Technologie. Die Unterschiede in puncto Grafik (saubere Animation im Falle von Navy SEALs) und der DMA-gesteuerte Sound beim „Schneider“ sind fantastisch. Das, was der C-64-Version fehlt, ist das Schießen beim „Kriechvorgang“, der

Comic-Effekt, die größeren Sprites oder die wunderbaren Turnübungen des Helden auf den Plattformen. Bei der Amstrad-Fassung entfällt allerdings der „Hostages“-Level. Dafür muß der Helicopter-Pilot befreit werden, der gute Mann befindet sich im Gefängnis, damit dieser uns mit 'nem Supersprite nach Beirut bringt...

Navy SEALs hat also zwei Gesichter. Das 64er-Bild ist eintönig; der Sound fade; das Scrolling ruckelig. Bei Amstrad geht dagegen die Post ab. Grafik sauber; Sound gut; Scrolling schnuckelig. Ein guter Vorgesmack auf die „echten“ 16-bit-Fassungen!

Manfred Kleimann

C-64 / Amstrad

Grafik 6 / 9

Sound 6 / 10

Spielablauf 6 / 8

Motivation 6 / 9

Preis/Leistung 6 / 9



02154
6159

ARBIROSOFT

02154
6159

AMIGA-Software

688 Attack Submarine	dt. 64.90
A 10 Tank Killer	79.90
Altered Destiny *	dt. 64.90
AMOS - Game Creator	99.90
Apprentice	dt. 54.90
Aquonaut	dt. 59.90
Atomix	dt. 54.90
Back to the Future 2	dt. 64.90
Bad Blood *	69.90
Betrayal *	dt. 69.90
Big Business *	54.90
Blade Warrior *	59.90
BSS Jane Seymour	dt. 59.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 54.90
Cadavar	dt. 64.90
Captive *	64.90
Carman Sandiego	dt. 69.90
Castle Master	dt. 59.90
Champ. of Kryn 1MB	dt. 64.90
Chaos Strikes Back *	dt. 64.90
Chess Simulator	59.90
Chuck Yeagers 2 *	dt. 69.90
Codename Iceman 1MB	84.90
Colonels Bequest 1MB	84.90
Conqueror	dt. 64.90
Conquest of Cam. 1MB	84.90
Corporation	dt. 59.90
Crimewave *	dt. 59.90
Curse Azure Bonds *	dt. 69.90
Cyberball	49.90
Day of the Pharaoh	dt. 64.90
Days of Thunder	dt. 59.90
Dick Tracy *	79.90
Dinowars *	dt. 54.90
Dragon Wars *	64.90
Dragonflight	dt. 69.90
Dragonstrike	69.90
Dungeon Master 1MB	dt. 64.90
Epyx Sporting Gold *	dt. 59.90
Extase *	dt. 54.90
F-16 Combat Pilot	dt. 59.90
F-16 Falcon Mission 2	dt. 54.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
F-29 Retaliator	dt. 59.90
Fatal Heritage	dt. 69.90
Fighter Bomber	dt. 69.90
Final Battle	dt. 64.90
Fire & Brimstone	dt. 64.90
Fira & Forget 2	dt. 59.90
Flight of the Intruder *	dt. 69.90
Flimbo's Quest	dt. 59.90
Flood	dt. 64.90
Fountain of Dreams *	64.90
Full Metal Planet	dt. 59.90
Ghost 'N' Goblins 1MB	dt. 49.90
Ghostbusters 2	dt. 59.90
Globulus *	54.90
Gold of the Aztecs	dt. 59.90
Grand National	dt. 49.90
Great Courts Tennis	dt. 64.90
Gremlins 2	dt. 59.90
Harley Davidson	69.90
Harpoon *	dt. 69.90
Heroes Quest 1MB	84.90
Holiday Maker	dt. 64.90
Horror Zombies *	dt. 59.90
Immortal 1MB	dt. 64.90
Imperium	dt. 64.90
Indiana Jones Adv.	dt. 64.90

AMIGA-Software

Indianapolis 500 *	dt. 64.90
Industrial Rebound *	dt. 54.90
Inspector Griffu 1MB	dt. 54.90
Intern. Soccer 2	dt. 59.90
Iron Lord	dt. 64.90
Ishido *	dt. 64.90
It came fr. Desert 1MB	dt. 74.90
It came fr. Desert Data	39.90
Italy 1990 Winners	dt. 54.90
Jack Nicklaus Golf	59.90
Khalaan	dt. 64.90
Kick Off 2 + WorldCup	dt. 59.90
Kid Gloves	dt. 59.90

AMIGA 500 RAM-Erweiterung
auf 1MB, abschaltbar mit Uhr
Sonderpreis: DM 138.90 !!!

Killing Cloud *	64.90
Killing Game Show	dt. 59.90
Kings Quest 4 1MB	84.90
Kings Quest Triple	84.90
Klax	dt. 49.90
Knights of Legend *	69.90
Last Ninja 2	dt. 59.90
Legend Billy Boulder *	59.90
Legend of Faerghail	dt. 64.90
Leisure Larry 3 1MB	84.90
Life & Death *	64.90
Loom	dt. 69.90
Lords of Rising Sun	dt. 74.90
Lost Patrol	dt. 59.90
Lotus Esprit Turbo *	dt. 64.90
M 1 Tank Platoon *	dt. 69.90
M.U.D.S. *	dt. 64.90
Magic Fly	dt. 64.90
Manchester United	dt. 59.90
Maniac Mansion	dt. 64.90
Manix	dt. 59.90
Mean Streets *	dt. 64.90
Midnight Resistance	dt. 59.90
Midwinter	dt. 64.90
Might & Magic 2	69.90
Monkey Island *	dt. 64.90
Monty Python *	dt. 49.90
Murder	dt. 59.90
New York Warriors	dt. 49.90
New Zealand Story	dt. 64.90
Night Breed	dt. 59.90
Night Hunter	dt. 64.90
Nightshift *	dt. 59.90
North Sea Inferno	dt. 39.90
Nuclear War	59.90
Oil Imperium	dt. 54.90
On the Road *	dt. 64.90
Operation Harrier *	dt. 59.90
Operation Stealth	dt. 59.90
Operation Thunderbolt	59.90
Oriental Games	59.90
Paradroid 90	dt. 59.90
Pinball Magic	dt. 49.90
Pipemania	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Player Manager	dt. 54.90
Plotting	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	84.90
Pool of Radiance 1MB	dt. 64.90
Populous	dt. 64.90
Populous - Promised	dt. 39.90
Ports of Call	dt. 59.90

AMIGA-Software

Power Monger	dt. 69.90
Powerboat	59.90
Prince of Persia *	dt. 64.90
Private Property *	dt. 54.90
Pro Tennis Sim.	19.90
Projectyle	dt. 64.90
Puffy's Saga	dt. 64.90
Ra	dt. 54.90
Railroad Tycoon *	dt. 84.90
Rainbow Island	dt. 59.90
Red Storm Rising	dt. 64.90
Reederei	dt. 54.90
Resolution 101	dt. 59.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Riders of Rohan *	64.90
Rock 'N' Roll	dt. 59.90
Search for the King *	dt. 64.90
Shadow of the Beast 2	dt. 74.90
Snowstrike	dt. 59.90
Space Quest 3 1MB	84.90
Space Rogue	69.90
Spy who loved me	59.90
Star Command	69.90
Star Control *	69.90
Starflight	dt. 64.90
Storm Across Europe	69.90
Stratego *	dt. 59.90
Subbuteo	54.90
Super Cars	dt. 49.90
Super Wonderboy	dt. 59.90
Supremacy *	dt. 69.90
Sword of Aragon	69.90
Sword of Samurai *	dt. 69.90
Tactical Fighter 2 *	dt. 64.90
Team Yankee *	dt. 69.90
Teenage Hero Turtles	dt. 58.76
Tennis Cup	dt. 64.90
TFMX Soundtool	dt. 99.90
The Plague	dt. 54.90
The Punisher	59.90
The Untouchables	dt. 59.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Thunderstrike	dt. 59.90
Time Machine	dt. 59.90
Tower Fra *	dt. 64.90
Tower of Babel	dt. 64.90
Treasure Island Dizzy	dt. 19.90
Turrican	dt. 54.90
TV Sports Basketball	dt. 74.90
TV Sports Football	dt. 74.90
Twin World	dt. 64.90
Ultima 5 *	69.90
Uni: Military Sim. 2 *	dt. 69.90
Unreal	dt. 69.90
USS John Young	dt. 49.90
Vaxine *	dt. 59.90
Venus the Flytrap	dt. 49.90
Voodoo Nightmare *	dt. 59.90
Wayne Gretzky	64.90
Welltris	59.90
Wild West World *	dt. 89.90
Wings 1MB	dt. 74.90
Wings of Death	dt. 64.90
Wings of Fury	59.90
Wolfpack *	dt. 74.90
Wonderland 1MB *	dt. 69.90
World Boxing Manager	49.90
X-Copy Professional	dt. 79.90
Zak McKracken	dt. 64.90
...und viele weitere Programme!	

IBM-PC-Software

688 Attack Submarine	69.90
A 10 Tank Killer	84.90
Air Transport Pilot *	99.90
Back to the Future 2	dt. 64.90
Bad Blood	74.90
Battle Chess 2	dt. 69.90
Betrayal *	dt. 79.90
Big Business *	64.90
Buck Rogers	69.90
Budokan	dt. 64.90
Centurion: Def. of Rome	dt. 64.90
Codename Iceman	89.90
Colonels Bequest	84.90
Conquest of Camelot	84.90
Days of Thunder	59.90
Dragonstrike	69.90
Dungeon Master *	dt. 89.90
Earthrise	79.90
F-16 Falcon 3 *	84.90
Flight of the Intruder	dt. 89.90
Flight Simulator 4 kpl.	dt. 149.90
Fountain of Dreams	64.90
Future Wars	dt. 69.90
Guns & Butter	74.90
Heroes Quest	84.90
Imperium *	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Industrial Rebound *	dt. 59.90
Ishido	dt. 69.90
It came from Desert *	dt. 74.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 5 *	89.90

AdLib-Soundkarte o. Com.
DM 248.90 !!!
AdLib-Soundkarte + Com.
DM 298.90 !!!

Knights of Legend	69.90
Legend of Faerghail	dt. 69.90
Leisure Suit Larry 3	84.90
LHX Attack Chopper	dt. 99.90
Loom	dt. 69.90
Lord of the Rings *	dt. 69.90
Midwinter	dt. 74.90
Monkey Island *	dt. 69.90
Murder *	dt. 69.90
Night Breed	dt. 59.90
Night Hunter	dt. 64.90
Oils Well	59.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	dt. 79.90
Prince of Persia	dt. 64.90
Ra	dt. 59.90
Railroad Tycoon	dt. 84.90
Resolution 101	59.90
Secret of Silver Blades	64.90
Silent Service 2	dt. 84.90
Starflight 2	64.90
Stormovik SU 25	dt. 69.90
Stratego *	dt. 69.90
Supremacy *	dt. 84.90
Tactical Fighter 2 *	dt. 64.90
Test Drive 3 *	dt. 69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
TV Sports Basketball *	dt. 74.90
Ultima 6	79.90
Ultimpack	dt. 84.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 19:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Arbirosoft A. Hübner, Kleine Fehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Post-Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (Euroscheck, keine Postschecks!) Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

WELTRAUMHELD & JUNG-PIRAT

Von der Karibik zum Merkur führen Euch die neuen SSI- und LUCASFILM-Spiele. RAINBOW ARTS sicherte sich die deutschen Rechte und arbeitet zur Zeit fleißig an der Übersetzung. BUCK ROGERS wird voraussichtlich im Januar vorliegen, während THE SECRET OF MONKEY ISLAND vielleicht noch vor Weihnachten fertig wird. Rollenspieler und Adventurefans können sich auf einen rätselreichen Jahresanfang freuen! Wir haben uns die englischen Versionen schon einmal angesehen, um Eure größte Neugier zu befriedigen...

Keiner hielt es für möglich, doch SSI hat es geschafft: Space-Opera-Held BUCK ROGERS wird im 25. Jahrhundert wiederbelebt und ist strahlende Leitfigur. Die haben die armen irdischen Rebellen auch bitter nötig. Doch halt: Die Romanserie von TSR als Rollenspiel? Der Verlag hat es selbst veröffentlicht, SSI übernahm die Computerumsetzung. Gleich vorweg: Es funktioniert! Auf AD&D-Regeln basierend, schickt Ihr sechs Helden unterschiedlicher Rassen, Berufe und Talente quer durchs Sonnensystem. Der Bildschirmaufbau, die bequeme Maus-, Tasten- oder Joysticksteuerung und das Kampfsystem sind altbekannt – nur futuristisch verpackt. Kryn- oder Pool of Radiance-Veteranen fühlen sich gleich zu Hause.

Nach Auseinandersetzungen während des 21. Jahrhunderts begann die Kolonisierung des Sonnensystems. Auf Mars, Merkur und Venus entwickelten sich die Menschen unterschiedlich. Im 24. Jahrhundert begann die RAM – Russo-American Mercantile –, unangenehm aufzutrompfen. Zunehmend werden die Menschen überall unterdrückt. Gentechnisch erschaffene humanoide Kampfmaschinen, die Terrines, verbreiteten Furcht und Schrecken. Doch die Not gear eine Rebellenarmee, die New Earth Organisation (NEO). Unter Buck Rogers' tatkräftiger Führung kann sogar RAMs Satelliten-Kontrollsystem vernichtet werden. Die RAM-Truppen ziehen ab, doch war der Sieg nicht etwas zu einfach ... ?

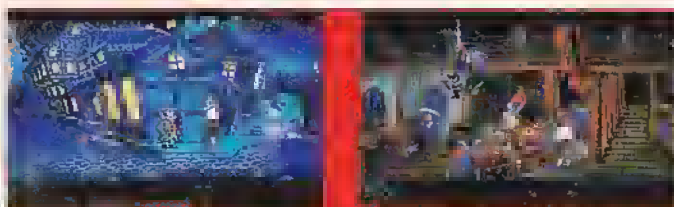
Ihr müßt nun im ganzen Sonnensystem Aufgaben erfüllen, saftige Kämpfe bestehen und Informationen sammeln. Offenbar ist RAMs Zerstörungsapparat unvermindert stark. Ihr müßt seinen Nerv finden und treffen. Taktischen Reiz haben die neuen Berufs- und allgemeinen Fähigkeiten. Eure Leute müssen so unterschiedliche Dinge wie Höflichkeit, Raumschiffsteuerung, Bewegung bei Schwerelosigkeit und Astronomie beherrschen. Nach jeder Levelerhöhung lassen sich die Fertigkeiten ausbauen – fast jeder „skill“ wird im Laufe des Spiels gebraucht. Das Magiesystem der Fantasyreihe wird mehr als adäquat ersetzt! Wie bei den anderen AD&D-Spielen hält sich die musikalische Untermalung zurück und wird der PC-VGA-Modus nicht genug ausgenutzt. Dafür ist die EGA-Farbenpracht beachtlich, und selbst unter CGA läßt sich's noch spielen. – Letzte Meldung von SSI: Mit EYE OF THE BEHOLDER ist ein üppiges 3-D-Dungeon-Drama in Arbeit.

Zurück auf die Erde. Knobelfreunde sind nach dem genialen Indiana Jones und dem schönen, aber weniger suchtfördernden Loom gespannt, wie es bei LUCASFILM weitergeht. Schon vor Monaten horchte die Fachwelt auf, als ein Karibik-Schwank mit Gruseltouch angekündigt wurde: THE SECRET OF MONKEY ISLAND. Nun liegt die stabil-elegant verpackte englische Fassung auf des Redakteurs Schreibtisch und richtet einiges Unheil an. Nach den üblichen Anfangskämpfen („Vergiß den Tee nicht“,

„Du hast noch anderes zu schreiben!“) kehrt Ruhe ein. Buck Rogers wird schweren Herzens ausgeschaltet und das acht Disketten starke Grafikadventure installiert. Schon der sympathisch-veruschelte Vorspann reizt die Lachmuskeln zur Vorfreude: Mit Humor haben die Programmierer gewiß nicht gegeizt. Guybrush Threepwood, ein Frischling auf Melee Island, möchte sein Glück als Pirat versuchen. Dazu muß er die Schwert-, Diebes- und Schatzprüfungen bestehen. Doch was hat es mit dem Voodoo-Kult, der Affeninsel und dem grantigen Gouverneur auf sich? Von launig-karibischen Melodien begleitet, trifft Guybrush nicht nur auf skurrile Typen. Ein angeregtes Gespräch mit einem Hund und die Begegnung mit einem rot-weißen Grogautomaten gehören auch dazu. Zwölf Verben und wahlweise Maussteuerung stehen zur Verfügung, es muß kein Wort eingegeben werden. Gespräche nehmen je nach gewählter Aussage einen anderen Verlauf, man sollte also experimentieren und fleißig Notizen machen. An den PC- und AMIGA-Versionen wird emsig getüftelt. Voraussichtlicher Preis: knapp 100 Mark. Eine C 64-Version von Buck Rogers wird voraussichtlich knapp 65 Mark kosten.

RAINBOW ARTS verspricht erstklassige Komplett-Übersetzungen. Ob sich das Warten auch ganz bestimmt lohnt, erfahrt Ihr, wenn alles gutgeht, im nächsten Heft!

EVA HOOCH



Zwei Super-Spiele sind im Anrollen. THE SECRET OF MONKEY ISLAND stellt Euch vor karibische Piratenprobleme. Witzige Begegnungen, eingeschlossen.



BUCK ROGERS führt Ihr beim C 64 UNTDOWN unterstützen. AD & D im 25. Jahrhundert. Wilde Kämpfe, reichlich Rätsel. Fotos (4) PC



ParaNoid?



PARA-DROID '90

System: Amiga (tested), Atari ST (angeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Hewson, U.K., **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Keine Panik! Bei der bereits jetzt im Handel erhältlichen Version von PARADROID '90 handelt es sich um die Vollversion. In der letzten ASM-Ausgabe hieß es noch, daß die Veröffentlichung erst im Frühjahr '91 zu erwarten wäre, woraufhin ein aufgeregter Leser anrief und fragte, ob das von ihm erstandene Game womöglich nur eine Vorversion sei. HEWSON hat sich aber anscheinend doch etwas gesputet, um den Weihnachts-Deal noch mitzunehmen (man muß sie einfach nur mit Geld zwingen, dann geht's).

Während sich die Urversion (C-64) in alle Richtungen scrollen ließ, steht bei den 16-Bitern lediglich horizontales und vertikales Scrolling zur Verfügung. Dazu kommt noch ein Ruckeln, das nicht gerade von einer programmiertechnischen Glanzlei-

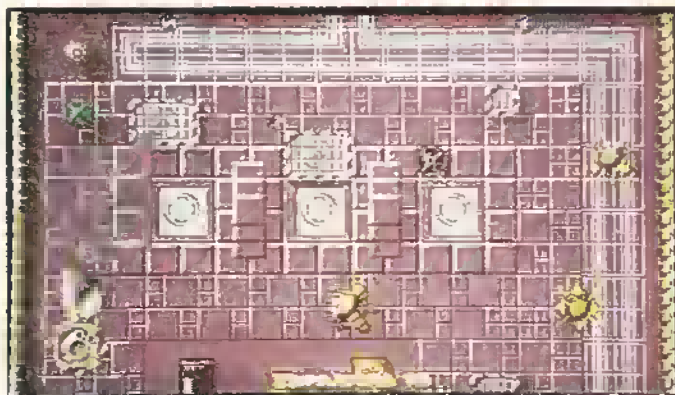
stung zeugt. Ganz nett kommt die grafische Vorstellung der einzelnen Droidentypen in der Droid-Library, die über die überall zu findenden Terminals abgerufen werden kann.

Und darum geht's: Ein Raumschiff muß Deck für Deck von amoklaufenden Droiden befreit werden. Dazu steht dem Spieler zu Beginn ein einfacher Droid zur Verfügung, mit dem er die anderen Kunstwesen zerstören oder übernehmen kann. Durch die Übernahme eines höheren Droiden, die in einem Zwischenspiel stattfindet, kann die Kampfkraft erhöht werden.

Alles in allem bleibt, trotz grafisch nur mäßiger Lösung, das gute Spielprinzip von Paradroid, so daß zumindest alle Fans des Originals auf die 16-Bit-Version nicht verzichten sollten, es sei denn, sie besitzen noch einen 64er. Dann sollten sie lieber bei der Fassung bleiben. ■

Cruiser

	Amiga/ST
Grafik	8/8
Sound	7/7
Spielablauf	9/9
Motivation	9/9
Preis/Leistung	8/8



Mit dem 302 auf der Reise

KaroSoft

Jürgen Vioth

Amiga

688 Attack Sub, deutsche Handbuch	69,00	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch +	75,00
A 10 Tank Killer	65,00	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
AMOS, Game Creator, Incl. Puntima	105,00	Midwinter, dt. Version	69,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	Monkey Island, komplett deutsch +	74,50
Cadaver, komplett deutsch	67,00	On the Pad, komplett deutsch	69,00
Champions of Krynn, dt. Anlfg. 1 MB	69,00	Operation Stealth, kompl. deutsch	67,00
Chuck Yeager's, Handbuch, dt. +	69,00	Pirates, dt. Handbuch	66,00
Dragonflight, kpl. deutsch	79,50	Pool of Radiance 1 MB	67,00
Dungeon Master, kpl. dt., 1 MB	72,50	Populous, dt. Handb.	65,00
Chaos strikes back +	67,00	Populous, Dated (The pr. Lande)	39,00
Elite, Handbuch deutsch	65,00	Ports of Call, kompl. deutsch, 1 MB	67,00
Fatal Heritage, deutsche Version	71,50	Powermonger, Handbuch deutsch +	74,50
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Rad Storm Piang, Handbuch dt.	65,00
F 18 Falcon, dt. Handbuch	79,00	Risk Dangerous II, Anlfg. deutsch	65,00
F 18 Mission-Disk I u. II, dt. Handb. ja	55,50	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Sarakan, deutsche Version	67,00
F 29 Reliator, dt. Handbuch	64,00	Second World, Anleitung deutsch +	57,00
Gold of the Aztecs, dt. Anlfg.	65,00	Secret of the Silver Blades +	69,00
Gramlins 2, Anleitung deutsch	67,00	Shadow of the Beast II	88,00
Gunshep, Handbuch deutsch	65,00	SIMCITY, deutsche Anleitung 512K	67,00
Intern. Soccer Challenge, dt. Anlfg.	67,00	SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anlfg.	38,00
Il C. From T. Desert, dt. Handb., 1 MB	79,00	Snow Strike	65,00
Il C. From T. Desert, Data-disk	39,90	Starlight, dt. Handbuch	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Kick Off II, dt. Version	64,00	Ultima V +	75,00
Imparlim, Handbuch dt.	69,00	UMS II, Handbuch deutsch +	74,50
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Invest, komplett deutsch	57,00	Wings of Death, kompl. dt.	69,00
Legend of Faerghall, kpl. dt.	69,00	Wings, Handbuch dt.	75,00
Larsure Suit Larry III	95,00	Wolfpack, Handbuch dt.	79,00
Loom, komplett deutsch	75,00	Wonderland, dt. Anlfg. 512 oder 1MB	75,00
Magic Fly, Anleitung deutsch	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00

Atari ST

Block Out, dt. Anleitung	84,00	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Bundesliga Manager, kpl. dt.	59,00	Midwinter, dt. Handbuch	69,00
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Monkey Island, komplett deutsch +	65,00
Chuck Yeager's, Handbuch dt. +	69,00	On the Pad, komplett deutsch	69,00
Conqueror, dt. Handbuch	69,00	Operation Stealth, kompl. deutsch	67,00
Damula, Handbuch deutsch	69,00	Plates, dt. Handbuch	65,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Chaos Strikes Back	69,00	Populous, Dated (The pr. Lande)	39,00
Dragonflight, kpl. deutsch	79,50	Powermonger, Handbuch dt. +	74,50
Elite, dt. Handbuch	65,00	Pings of Medusa, kpl. dt.	72,50
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Sarakan, deutsche Version	67,00
F 18 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Second World, Anleitung dt. +	57,00
F 18 Falcon-Mission-Disk I, dt. Handb.	55,50	Secret of the Silver Blades +	69,00
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Sim City, dt. Handbuch	67,00
F 29 Reliator, dt. Handbuch	64,00	Shadow of the Beast	88,00
Full Metal Planets, dt. Handb.	67,00	Sherman M 4 Tank, dt. Anlfg.	65,00
Gold of the Aztecs, Anlfg. dt.	65,00	Snow Strike	55,00
Intern. Soccer Challenge, Handb. dt.	67,00	Starlight, dt. Handb.	69,00
Invest, komplett dt.	65,00	STOS - The Game Creator, deutsch	105,00
Il came to the Desert, Handb. dt. +	84,00	STOS - Compiler	49,00
Kick Off II, dt. Anleitung	69,00	STOS - Sprites	39,00
Last Ninja II, deutsche Anleitung	69,00	STOS - Maestro/Mastra plus	62,00 / 199,00
Loom, kpl. deutsch	75,00	Their finest Hour, dt. Anlfg. 1 MB	75,00
Imparlim, Handbuch deutsch	69,00	Turkian, deutsche Anleitung	55,00
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00	UMS II, deutsche Handbuch +	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,00
Kick, dt. Anleitung	51,00	Wings of Death, kompl. dt.	69,00
Larry III	95,00	Wolfpack, Handbuch deutsch +	69,00
M 1 Tank Platoon, Handb. dt. +	75,00	Wonderland, Anleitung dt. +	75,00
Magic Fly, Anleitung dt. +	69,00	Zak McKracken, kpl. dt.	69,00

IBM

A 10 Tank Killer	95,00	Monkey Island, kompl. deutsch +	74,50
Bad Blood	62,99	Ölmpertum, dt. Anleitung	53,00
Sard's Tale III	69,00	Operation Stealth, dt. Version +	75,00
Battle Chess II, Anlfg. dt.	75,00	PGA Golf, Handbuch deutsch	69,00
Block Out (Tetra ähnlich) +	69,00	Populous, dt. Handbuch	65,00
Book Pagers +	75,00	Populous Datedisk	39,00
Champions of Krynn	69,00	Ports of Call, kompl. dt.	66,50
Centurion, Def. al Rama, dt. Anl.	69,00	Prinua Peralia, Handb. deutsch	69,00
Codename "Iceman" (Rastoblan)	75,00	Prinua Tyuan, dt. Handb.	69,00
Conquest al Camelot	99,00	Papoon	69,00
Colanella Bequest	99,00	Risk Dangerous II, Anlfg. dt. +	65,00
Dungeon Master, kpl. dt. +	99,00	Pings of Medusa, kpl. dt.	72,50
Elite	65,00	Samurai, dt. Anleitung	75,00
Flight of the Intruder, Handb. dt.	95,00	Second World +	65,00
F 18 Stealth Fighter EGA/Hercul	91,50	Silent Service II, Handbuch dt.	66,50
F 18 Falcon, AT u. nrm. Version je	95,99	SimCity, dt. Anleitung	69,00
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	142,00	SimCity, Terrain Editor	39,90
Gold of the Aztecs	65,00	Snow Strike	65,00
Harpoon	99,00	Space Quest III	95,00
Heroes Quest	99,00	Stramovik SU 26, Handb. dt.	74,50
Indiana Jones 500, dt. Anlfg.	69,00	Their finest Hour (Battle of Brit.)	75,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	75,00	Tracen, Europa-Version	69,00
Il u. fr. the Desert, Handb. dt. +	79,00	TV-Sports Basketball, dt. Handb. +	75,50
Ishida, Anleitung dt.	75,00	Ultima VI	88,00
Larsure Suit Larry III	99,00	UMS II, Handbuch dt. +	a A
LHX Attack Chopper, dt. Anlfg.	99,00	Wall Street Wizard, kpl. dt.	65,00
Loom, kompl. deutsch	75,00	Wolfpack, dt. Handbuch	65,00
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung	69,00	Wonderland, Anleitung dt. +	69,00
Maniac Mansion, kompl. deutsch	95,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00
Midwinter, deutsche Version	69,00	Saundblaster, Handbuch deutsch	439,00

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 6,50 DM • POST-NACHNAHME 7,-
AUSLAND NUR VORKASSE + 10,- DM

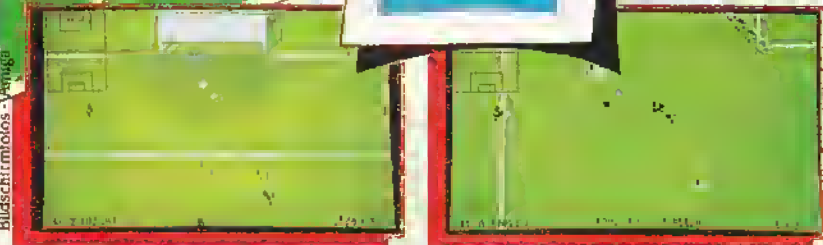
Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88 oder 01 61 - 2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf • Nur Versand.

KICK OFF 2



A NEW DIM SOCCER SI

- IRRES TEMPO
- ZENTIMETERGENAUE PÄSSE
- TOLLE TAKTIKARIANTEN



KICK OFF 2 ist eine Erweiterung von KICK OFF, das den Preis "GAME OF THE YEAR" in Grossbritannien und andere Preise in Europa erhielt. Das Spiel, das weltweit Begeisterung hervorruft, wurde um mehrere Features erweitert.

Spielfeld in voller Bildschirmgröße, das in alle vier Richtungen scrollt. Spieler, Markierungen usw. im richtigen Verhältnis.

1 bis 4 Spieler Option (nur Amiga und ST).

TEAM Option - 2 Spieler können gegen zwei andere oder gemeinsam gegen den Computer spielen.

Hunderte von Spielern, jeder mit einer einzigartigen Kombination von Eigenschaften (Ausdauer, Tempo usw.) und Können (Pässe abgeben, schliessen, angreifen usw.).

Instinktive Joysticksteuerung für Pässe und Scherenschüsse, zum Dribbeln, Schliessen, Köpfen oder Grätschen.

Steuerung nach Ballberührung um den Ball zu senken oder abzulenken.

Vorgegebene Freistösse, mit Täuschungen, um den Ball zu schneiden oder an einer feindlichen Mauer vorbeizulenken.

9 verschiedene Eckstösse mit voller Steuerung der Schusskraft. Lange und kurze Einwürfe.

Wahl der Elf aus einer Mannschaft mit Ersatzspielern, Wahl der Taktiken.

Liga- und Pokalwettbewerbe mit Verlängerung, Verletzungszeit und Elfmeterschiessen.

Möglichkeit ACTION REPLAYS zu sehen, zu editieren, zu speichern und eine "Goldener Schuss" Diskette zu erstellen.

Trikotdesign - 6 Stile (nur 16 Bit Maschinen).

Möglichkeit Player Manager Mannschaften und Taktiken für ein Einzel- oder Ligaspiel zu laden (Amiga und ST).

Rote und gelbe Karten, 16 verschiedene Schiedsrichter, Verletzungszeit und vieles mehr schaffen eine Atmosphäre für ein Spiel das wirklich Freude bereitet.

Die IBM und C64 Versionen enthalten nicht alle aufgeführten Eigenschaften.

Ein Spieler von internationalem Format übernimmt als Player Manager die Leitung eines drittklassigen Vereins. Sein Auftrag ist einfach - Bringen Sie die siegreichen Zeiten zurück.

Sein Erfolg hängt von seinem spielerischem Können, der Erstellung gewinnbringender Taktiken, dem Kauf der richtigen Spieler auf dem Transfermarkt und vom Aufbau einer Mannschaft, die der höchsten Ehrung würdig ist, ab.

- * Einzigartige Möglichkeit eigene Taktiken zu entwickeln und zu benutzen.
- * Mehr als 1000 individuelle Spieler, jeder mit einer einzigartigen Kombination von Eigenschaften und Können.
- * Eine lebhafter Transfermarkt. Fellschen Sie um den besten Handel.
- * Eine Liga mit 4 Divisionen und Pokalspiel mit Elfmeterschiessen.

Der Player Manager bringt die Realität des Alltags eines Managers, sein Können als Manager und Spieler, seine Triumphe und seine Niederlagen ins Rampenlicht.

Für siebzig Mark bekommt man Kick Off und mehr, und zwar eine gehobene Portion mehr. Wer geglaubt hat, daß das Kick-Off Vergnügen nicht mehr zu steigern sei, der wird sich nun eines Besseren belehren lassen müssen. Ein Bravo an ANCO, die aus einem ohnehin guten Spiel den perfekten Fußballspaß gemacht haben! ASM HIT.

AMIGA USER INT. 97%
THE ONE 96%
THE ACE 930
AMIGA FORMAT 94%
ST FORMAT 90%
C & VG 95%

MICROMANIA (Sp.) 9/10
PIXEL (Greece) 98%
TILT (Fr.) 17/20
GENERATION 4 (Fr) 98%
JOYSTICK (Fr) 98%
MEGAOCIO 10/10

KICK OFF 2 und DEUTSCHLAND: Zwei wahre Weltmeister!! KICK OFF 2 bietet zweifelsohne mehr als der Vorgänger. Viel wurde bei KICK OFF 2 verbessert, und deshalb kann ich es nur jedem empfehlen. ASM HIT

KICK OFF 2 ist eine runde Sache für alle, die schon den Vorgänger mochten. POWER PLAY.

AMIGA & ST EXP. AMIGA
IBM (AT & XT Turbo, EGA & VGA)
CBM 64 - SPECTRUM - AMSTRAD

ANCO hat noch eins draufgesetzt. Kick Off war super - der PLAYER MANAGER bietet Fußball in Perfektion!

Wer Kick Off mochte, wird mit Begeisterung zum Joystick greifen, um seinen Spielern tatkräftig zu helfen. Auch wenn man sich nur auf den Trainer-Job beschränkt, bringt Player Manager Spaß. Die Mischung ist gut gelungen. Alles in allem viel Spaß fürs Geld. POWER PLAY.

ACE 920
COMMODORE USER 94%
PCW 95%

GAMES MACHINE 98%
ST FORMAT 93%
AMIGA FORMAT 93%

AMIGA - ST



ENSION IN MULATIONS

THE FINAL WHISTLE

Amiga - ST (Rel. Nov.)

Bringt die Skills, Optionen und das Gameplay von KICK OFF 2 auf einen höheren Stand.

Zwei weitere Trikots

Sehen Sie sich die Statistiken eines Spielers (Eigenschaften und Können) an, bevor Sie die Mannschaft aufstellen.

Völlig neue Eckstöße mit voller Steuerung der Kraft, Höhe und Flugbahn des Balles.

Bessere Steuerung der Einwürfe und Torschüsse.

Möglichkeit unaufhaltsame Kopfbälle oder Rückzieher auszuführen.

Neuer Zwei-Spieler-Modus. Spieler 1 spielt in Position oder den Mann, der dem Ball am nächsten ist.

Linienrichter und Schiedsrichter auf dem Spielfeld (nur erweiterter Amiga).

FLAIR - eine neue Spielereigenschaft. Ein Spieler mit hohem Flair versucht einen Torschuss im Alleingang.

4 neue Spielfelder · Wembley · Eis · Schlamm · Nicht Liga.

WEITERE DATEIDISKETTEN (Amiga · ST)

Die Dateidisketten wurden speziell so erstellt, dass die Datei einer Diskette auf einer anderen benutzt werden kann. Zum Beispiel können die Mannschaften der GIANTS OF EUROPE in FINAL WHISTLE für ein Liga- oder Pokalwettbewerb geladen werden, oder in jede der europäischen Wettbewerbe in RETURN TO EUROPE.

WINNING TACTICS (November) - Eine Sammlung der in K.O.2 benutzten Taktiken, ausführlich erklärt.

RETURN TO EUROPE (December) - Drei Europapokalwettbewerbe, UEFA-Pokal - Europa-Pokal - Pokal der Pokalsieger.

GIANTS OF EUROPE (1991) - Die besten Mannschaften Europas auf einer Diskette.

Änderungen vorbehalten



Draft specifications, Subject to changes without notice

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2
Telefon: 02101/6070 Mitvertrieb: Österreich - Karasoft.

Version mit Fliege



FIRE & FORGET 2

System: Atari ST, Amiga (beides angeschaut), IBM-PC, C-64, CPC, Spectrum, empf. VK-Preis: ca. 85 Mark (ST & Forget), Hersteller: Titus Software, Gagny, Frankreich, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Neues Spiel, neues Pech! Fast zwei Jahre nach dem ersten Teil wagt man es erneut, ein Fahrzeug der Serie „Thunder“ in den Mittelpunkt eines schwachen Games zu stellen. Unser Gefährt, „Thunder Master II“, kann zusätzlich abheben und aus der Luft agieren. Doch zuvor erstmal was zur Story:

Böse Leute (Terroristen in Fahrzeugen) bilden einen Konvoi. Sie sind auf dem Weg nach Megapolis. Die Stadt soll zerstört werden. Der Spieler schlüpft in die bekannte Heldenrolle und ballert alle Fahr- und Flugzeuge ab, die er aufspüren kann. Nach 'ner gewissen Zeit bekommt er Kontakt mit einem Hüter der nächsten Stage. Auch der wird unter Feuer genommen. . .

Beim ersten Einblick ins Geschehen (ST- und Amiga-Versionen laufen parallel) stieß ich aus: „Die Steuerung ist echt weich und direkt!“ Als ich aber zum Zwecke des Feuereins und des Tasiens – mit RETURN hebt man ab;

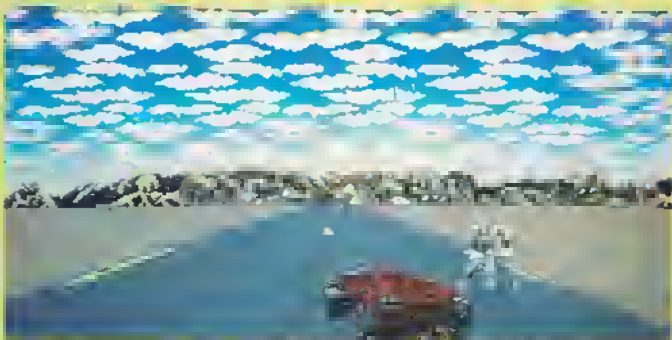
mit CLR/HOME (ST) und HELP (Amiga) wird die Suchrakete abgefeuert – den Stick mal für 'ne Sekunde allein ließ, stellt sich heraus, daß der Karren die Kurve selbst kriegte. Huch, ein Autopilot!

Nun, ich ballerte so leidlich vor mich hin, sammelte Boni und Zusatz-Munni, holte mir Blasen an den Zeigefingern, bis irgendein anderer kompetenter Arbeitskollege „F10“ drückte (Pause). Komisch – ich bemerkte dies gar nicht. Meine Augen waren auf die Autobahn gerichtet, meine Flossen bearbeiteten die Feuerknöpfe. Die Hilfe kam zur rechten Zeit. . .

Über die technische Ausführung des Programms, und jetzt nenne ich einfach mal den Namen, FIRE & FORGET 2 von TITUS SOFTWARE, möchte ich mich an dieser Stelle nicht auslassen. Fest steht nur, daß dieses Einbahnstraßen-shoot-them-rauf-und-runter-Game grafisch nicht wuchtig und sound: mäßig ist. Die Kollisionsabfrage ist fragwürdig und das Werte Programm zu teuer. Wenn's mit TITUS so weiter geht, sehe ich schwarz. Voraussichtlicher nächster Titel: „Pleitegeier and forgotten“. . . ■

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2



SEGA MEGA DRIVE™

Megadrive RGB + PAL, Kabel Joypad, Netzteil	299,00	Final Blow	110,90	Soko Bon	99,99
Extr. Joypad	40,90	Forgotten Warrior	99,90	Space Honor	80,00
Atari-Driver	119,90	Ghost Busters	90,90	Space Invaders '90	110,00
Air Diver	00,90	Golden Axe	00,00	Strider (8 MB)	130,00
Alex Kidd	60,90	Golden Axe	00,00	Super Hang On	199,90
Alien 8 Beast	79,90	Harzog 2	90,00	Super Masters Golf	199,90
An Diver	99,90	Hurricane	99,90	Super Monaco GP	100,00
Basketball	09,00	Ken North	100,00	Super Shinobi	110,90
Batman	109,90	Kujako Oh	89,90	Super Thunder Blade	109,90
Columns	109,00	Moon Walker	109,90	Thunderforce 2	89,90
Curse	80,90	New Zealand Story	99,90	Thunderforce 3	110,90
Cyber Ball	89,90	Odin's Curse	69,90	Tadsum	99,90
Darwin	89,90	Phant. Star 2	139,90	Whip Rush	00,90
D J Boy	89,90	Phant. Star 3 (Jap.)	129,90	Vermilion	00,90
E Swirl	99,90	Phobos	109,90	World Cup Soccer	99,90
		Rambo 2	89,90	X D R	119,90
		Rastan Mega 2	110,90	Zoom	89,90

Nintendo

GAME BOY

Game Boy, Tattris, Ohrhörer	158,00	Golf	49,90	Puzznic	60,90
Dialogkabel, Ball.	158,00	Halankyo Allen	50,00	Puzzlo Boy	54,90
Gameboy Akkupack	79,90	Hyper Lodo Runner	54,99	Puzzlo Road	59,90
Alleyways	40,90	Ishido	59,99	Q-Ball	59,90
Asmik World	59,00	Ken North	54,90	Quarth	50,90
Baseball Kids	54,90	Lodich Chase	54,00	Qix	49,90
Battle Ping Pong	50,80	Lunar Lander	60,00	Ranma 1/2	49,90
Batman	59,99	Lupin 3	54,00	Saga	40,00
Billard	69,90	Makamuna Golden	59,90	Shanghai	50,90
Blodia	54,90	Master Karstoko	54,90	Shogi	50,99
Bomber Boy	50,90	March Mario	80,99	Snoopy	50,90
Boulder Dash	60,99	Mickey Mouse	54,99	Sneak Pilot	54,90
Boxing	50,90	Mole Croon	54,00	Soccer Boy	50,00
Burai Fighter	54,90	Navy Blue	54,90	Soko Ban 2	50,00
Card Games	40,90	Nemesis	50,00	Solar Shaker	49,90
Castlevania	59,90	Ninja Adventure	59,99	Space Invaders '00	40,99
Cosmo Tank	54,90	Othello	49,90	Sprint Man	50,90
Deadshot Scramble	54,90	Penguin Boy	50,00	Super Mario Land	40,99
Double Dragon	59,90	Penguin Land	59,99	Tasmania Story	59,90
Dragon Slayer	50,90	Penguin Wars	54,00	T. Mutton N. Turtles	59,90
Flappy Special	54,90	Pinball 66	59,99	Tennis	40,90
Figipili	54,90	Pinball Party	54,99	Trump Boy	54,90
Funny Fields	54,90	Pipe Dream	59,90	Ulla Man	50,90
		Pilman	54,90	Volley Fire	59,90
		Popeye	40,90	Zoda	59,90

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	\$1
Codename Isamen	118,90	134,90	-
Colonel's Bequest, The	128,00	134,90	-
Conquests Of Camelot	110,90	134,90	-
Horle's Quest	110,00	134,90	-
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,00	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	90,90	00,00	99,90
King's Quest 4	129,90	119,99	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	189,90	169,80	179,80
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	09,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	110,90
Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3	250,00	269,90	240,89
Manhunter 1 - New York	89,90	00,00	00,00
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,99
Manhunter 1 und 2	179,00	179,00	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,00
Police Quest 1 und 2	179,00	140,00	149,09
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	64,90
Space Quest 3	99,00	109,90	90,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,99

Public Domain Classics - Amiga

SPIELE	10.	PETER'S QUEST	10.
AHOL!	10.	POPULOUS I	10.
ATLANTIS	10.	QUICKMASTER	10.
BREAKER	10.	ROLL ON	10.
BILLARD	10.	SENSE PRO	10.
BRICKER	10.	ST. TREK QUIZ	10.
CROSS 2.0	10.	STERSCHLAG	10.
DODGE	10.	STONEAGE	10.
FIREPOWER ED	10.	SUPERMAC	10.
FLASHBIER	10.	TENNIS	10.
GOLFSHUNTER	10.	THE DEATH	10.
JUMP AND RUN	10.	TRIPS	10.
MAD FACTORY	10.	TOWERS	10.
WABBLE SLIDE	10.	TRIDY	10.
WAGON BASE	10.	TURN THE	10.
WAMBA	10.	ZERO	10.
PARADISE	10.		

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN			
KAISER 2 UND R10K		STAR TREK 1 M8	20,-
1 UNIVERSITÄT	25,-	STAR TREK 2	15,-
Star Trek I + 2 +		WIZARD OF	
Star Trek Quiz	40,-	SOUND	15,-

JEDES SPIELDEMO 5,- ALLE ZUSAMMEN 99,90	
BATTLECRSS	D'ARQBOZUMA
BUDDHAN	JET
CASTLEMASTER	JUMPING JACKSON
CLOUD KINGDOMS	KLAX
DAY OF THE PHARAO	LENNASTER

JEDES SPIELEDEMO 5, I ALLE ZUSAMMEN 99,90
BATTLECHES DARCBOZUMA
BUCKMAN JET
CASTLEMASTER JUMPING JACKSON
CLOUD KINGDOMS RLAK
DAY OF THE PHARAO LANDMASTER
DYER OF E-MOTION LEGEND OF FAERGAIL
ELVIRA PIREUNIA
E.M.L. HUGHES INT. S. POPULOUS
ESC. ROB MONST POWEREDROME
7-25 RETALIATOR PROJECTY'E
FIERDISH FREEDY SPACE ACE
GOLDEN BOBINS THE BREAK
GOLD OF THE AZTECS VENUS FLY TRAP
HOUND OF SHADOW WALKER DEMO
RANDE JEANIE
JITZ 1 von PD-Clan 101 für MS-DOS (5.25 Zoll)
Förden 50 unsere kostenlose Übersicht zu!

ZUBEHÖR

Verlängerungskabel 9-Pol Sub-D	9,90
1 Joystick, Maus u. Monitor - 2 m	
Golem Sound Stereodigitalizer	AM 189,00
100 Samplingrate, Ausst. verriegelt, 100%	
MemoStar Speichererweiterung	AM 229,00
Amiga 500, schaltb. 100 Mbytes-Chips	
VC-Farbsplitter Automatic	AM 499,00
YC-Adapter, SVHS-Schnittstelle	
Ad Lib Karte Solo	PC 299,00
11 Stimmen, mit Jukebox-Schnittstelle	
Ad Lib Komplettpaket	PC 379,00
mit Ad Lib Solo, mit Visual Composer	
Ad Lib Visual Composer	PC 179,00
PC-Musik, mit Sound Blaster kompatibel	
Sound Blaster Karte	PC 449,00
24 Stimmen, kompatibel, mit Ad Lib, 101 Anal	
Diskenlaufwerke extern für Amiga	
3,5 Zoll abschaltbar	269,00
5,25 Zoll abschaltbar, 40/80 Tr	339,00
Disken, doppelseitig, doppelte Dichte	
3,5 Zoll mit Garantie	10 Stück 15,90
5,25 Zoll mit Garantie	10 Stück 5,90

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

ANWENDER- und LERNSOFTWARE	IBM-PC	Amiga
Ability Plus	dr 199,90	
Formal 1 Manager Plus	dr 349,00	
ConText Pro	dr 129,00	
De Luxe Paint 2 ent	dr 399,00	
Menu Plus Textpl. View	dr 99,90	
MS Word 5.0	dr 126,00	
MS Word für Windows	dr 149,00	
MS Windows 3.0	dr 499,00	
MS Quickbasic	dr 299,00	
NewsArt Professional	e 299,00	
TimeWork Desktop Publ.	e 499,00	
Top-Tec Dia-Verwaltung	e 429,00	
3 D Draw	dr 199,00	
CLU-Mate	dr 89,00	
De Luxe Paint 1	e 49,90	
De Luxe Paint 3	dr 249,00	
De Luxe Paint 2	dr 89,00	
De Luxe Video 3	dr 299,00	
DevPat Assembl. 2.0	dr 139,00	
Digi View Gold 4.0	dr 349,00	
Digi Paint 3	dr 179,00	
Diskman	dr 89,90	
DOB-Min gen	dr 89,90	
Korrektur	dr 89,90	
Letto	dr 49,90	
Optiklyzer	dr 99,90	
Pagesetter 2	dr 199,90	
PC-Multitask	dr 89,90	
Professional Draw	dr 249,00	
Professional Page	dr 499,00	
Signum	dr 84,90	
TFMX Workstation	dr 129,00	
Turbo Print E	dr 89,90	
Turbo Print Pro	dr 179,90	
X-Copy 2 + Hardware	dr 69,90	
X-Copy Pro + Hdw	dr 99,90	
Lernsoftware von M & T	dr 44,90	
Deutsch/Englisch/Erstlunde 1, 2/Malte 1, 2, 3/Physik		

20000 Maken uni. domt Meer	L	-	Dr. Don's	L	-	King Arthur	L	-	Phantasy Star	L	-	Space Rogue	L	-
2000 Attack Submarins	L	-	Digi Paint 3	L	-	Kingdoms Of England	L	-	Phantasy Star 2	L	-	Stadt der Löwen	L	-
A10 Tank Killer	L	-	Digi View Gold Version 4.0	L	-	King's Quest 1	L	-	PHM Pegasus	L	-	Star Command	L	-
ACE 2	L	-	Dos - 2 - Dos	L	-	King's Quest 2	L	-	Prates!	L	-	Starlight 1	L	-
Ad Lip Soundkarte	L	-	Dragon's Breath	L	-	King's Quest 3	L	-	Platoon	L	-	Starlight 2	L	-
Adventure Of Link (Zelda 2)	L	-	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	King's Quest 4	L	-	Police Quest 1	L	-	Starlight 3	L	-
Alternate Reality - City	L	-	Dragon Wars	L	-	King's Of Legend	L	-	Police Quest 2	L	-	Starlight 4	L	-
Alternate Reality - Dungeon	L	-	Drakhen	L	-	Kult	L	-	Pool of Radiance	L	-	Star Trek 5	L	-
Auto Duel	L	-	Dungeon Master	L	-	Last Ninja	L	-	Pool Of Rad. Adv Journal	L	-	Steel Thunder	L	-
Bad Blood	L	-	Elite	L	-	Last Ninja 2	L	-	Populous	L	-	Stellar Crusade	L	-
Balance Of Power 1990 ed	L	-	Emperor Of The Mines	L	-	Legacy Of The Ancients	L	-	Ports Of Call	L	-	Storm Across Europe	L	-
Barb's Tale 1	L	-	Europe Ablaze	L	-	Legend Of Faerghall	L	-	Project Firefall	L	-	Sub Batta Simulator	L	-
Barb's Tale 2	L	-	F-14 Tomcat	L	-	Leisure Suit Larry 1	L	-	Project Firefall 2	L	-	Sword Of Aragorn	L	-
Barb's Tale 3	L	-	F-15 Strike Eagle 2	L	-	Leisure Suit Larry 2	L	-	Project Stealth Fighter	L	-	Tangled Tales	L	-
Battle Of Anshan	L	-	Fairy Tale Adventure	L	-	Leisure Suit Larry 3	L	-	Question 2	L	-	Tetris	L	-
Battlehawks 1942	L	-	Fire Brigade	L	-	Lucky Luke	L	-	Railroad Tycoon	L	-	Times Of Lore	L	-
Battlech	L	-	Fish	L	-	Lurking Horror	L	-	Reach For The Stars	L	-	Ultima 1	L	-
Battles Of Napoleon	L	-	Flugsimulator 3	L	-	Manhunter New York	L	-	Red Lightning	L	-	Ultima 2	L	-
Bismarck	L	-	Flugsimulator 4 (4990 DM)	L	-	Manhunter San Francisco	L	-	Red Storm Rising	L	-	Ultima 3	L	-
Black Cauldron	L	-	Fountain Of Dreams	L	-	Maniac Mansion	L	-	Rings Of Medusa	L	-	Ultima 4	L	-
Bloodwych	L	-	Future Wars	L	-	Mars Saga	L	-	Roadwar 2000	L	-	Ultima 5	L	-
Bubble Ghost	L	-	Galdregon's Domain	L	-	Mewlio	L	-	Robos	L	-	Ultima 6	L	-
Carrier Command	L	-	Galo	L	-	Might & Magic	L	-	Romana	L	-	Unwired	L	-
Champions Of Krynn	L	-	Germany 1985	L	-	Might & Magic 2	L	-	Russia	L	-	Up Pentscope	L	-
Chaos Strikes Back	L	-	Gettysburg	L	-	Millennium 2.2	L	-	Secrets Of The Silver Blade	L	-	War In The South Pacific	L	-
Chrono Quest	L	-	Goldrush	L	-	Miracle Warriors	L	-	Seminal (Firebird)	L	-	War Of The Lance	L	-
Chrono Quest 2	L	-	Guild Of Thieves	L	-	Mortville Manor	L	-	Seminal Worlds 1	L	-	Warship	L	-
Codename Iceman	L	-	Gunship	L	-	Navyseal	L	-	Seminal Worlds 1 Paragraphs	L	-	Wasteland	L	-
Colonel's Bequest	L	-	Halloween	L	-	Navy Seal 2	L	-	Sex Vivans from Space	L	-	Wasteland Paragraphs	L	-
Conquest Of Camelot	L	-	Hero's Quest	L	-	Neuroancer	L	-	Shadow Of The Beast	L	-	Wizard's Crown	L	-
Curse Of The Azure Bonds	L	-	Hillstar	L	-	North American Civil War 2	L	-	Shadowgate	L	-	Zack Mc Kracken	L	-
Day Of The Aztecs	L	-	Holiday Masters	L	-	Core	L	-	Shogun	L	-	Zork 1	L	-
Day Of The Viper	L	-	Imperium Galactum	L	-	Operation Marketgardens	L	-	Sorcerian	L	-			
Deathlord	L	-	Indiana Jones 3 [Adventure]	L	-	Panzer Battles	L	-	Soundblaster Soundkarte	L	-			
Defender Of The Crown	L	-	It Came From The Desert	L	-	Panzer Strike	L	-	Space Ace	L	-			
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	Jedi	L	-	Pawn	L	-	Space Quest 1	L	-			
Deja Vu 2	L	-	Kampfgruppe	L	-	Personal Nightmare	L	-	Space Quest 2	L	-			
Demon's Winter	L	-	Keef The Thief	L	-	Phantasia 3	L	-	Space Quest 3	L	-			

Wenn „L“ und „P“ in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

	Amiga	6 64	IBM PC	ST
4 Legend of Faerghail	74.90		74.90	
5 Leisure Suit Larry 3	119.90		134.90	119.90
6. Ultima 6			99.90	
7 Pirates I	74.90	69.90	69.90	69.90
8 Kick Off 2 World Cup 90	69.90	44.90		69.90
9 Railroad Tycoon			99.90	
10 Indiana Jones (Lucasfilm)	67.90		67.90	67.90



AM	74,90
C64	74,90
BM-P	74,90



\$99.95



AM
69,91
C 64
99,91
18M-F
99,91



Programname	Species	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
1043	D	ARC	19.43		
Atchion Collector	D	STR	33.90	19.90	
An Of Chess Tha	D	STR	39.90		
Baal - Warfare - T	ARC	ARC	43.80		
Blood's Tale 1 The	D	ROL	33.90	29.90	
Blackjack	D	ARC	19.90		
Blockbuster mlt Data Que	ROL	ROL	74.90		
Comcast Pirata	D	SIM	33.90		
Det Con 5	D	SIM		29.90	30.50
Deja Vu	D	ACW		29.90	
Dungeons Master Assist	D	ROL		24.90	
Dungeons Wizard (Edson)	D	STR		20.90	
Earth Core Statistic	D	STR		18.99	
Eye	D	STR	19.90	29.90	
Eye Of Horus	ARC	ARC			
Flight Path 737	D	SIM	18.90	14.90	
Football Manager!	D	STR		19.90	19.90
Footballer Of The Year	D	SPO		12.90	
Garrison	D	ARC		0.90	
G. Lingard's Superkicks	D	SPO		19.90	
Gold Star Sprinter	D	SPO		0.90	
Ica Hockey	D	SPO	19.90		
In 800 Gogen U. C. Wall	D	ADV		13.90	
Intelligent Karate	D	SPO			
Katana	D	ARC	39.90		
L. A. Crackdown	D	ADV		24.90	
Lecton Of Blackwater	D	ROL		54.90	
Martin Madness	D	SPO			39.90
Mike Full	D	SPO			39.90
Moon Palace	D	ARC			24.90
Moonwalker	D	ARC		24.90	
The Pachman	D	ARC		29.90	24.90
Myth	D	ARC			
Demage	D	STR	59.90		
Pacific	D	ARC	29.90	19.90	
Palmiana	D	ARC		19.90	
PhMx Phoenix	D	SIM		29.90	29.90
Roadwar 2000	D	ROL	39.90		
Roadwar Europa	D	ROL	39.90		
Receivers Que	D	SPO	19.90		
Seven Cities Of Gold	D	STR	39.90		
Shadow Of The Beast	D	ADV	39.90		39.90
Synthesizer (3D Action)	D	ARC	19.90		
Silkyong	D	ROL	29.90		
Solo Ball	D	STR		24.90	
Street Sports Am. Foote	D	SPO		19.90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24.90	
To Be On Top	D	STR		9.90	
Tracks & Field - Joypad	D	SPO		29.90	
Ultima 3	D	ADV			
Unsub-145	D	ROL	59.90	29.90	29.90
War In Wildlife Earth	D	CTR	29.90		
Whifings	D	ROL			19.90
Whifings	D	ARC			19.90
World Chess Lendboard	D	SPO	34.90		

Program/Artist	Amiga	C64 IBM-PC	ST
AHL Heads	44.90		
688 Attack Submarine	74.90	84.90	
Back To The Future 2	74.90	44.90	99.90
Bard's Tale 3 The Rottenshield		69.00	94.90
Battle Master	84.90		
Bloodwych		44.90	
Buck Rogers	54.80	69.90	89.90
Bundestags Manager	74.90		74.90
Cpavver	74.90	44.90	74.90
Cessile Master		84.90	74.90
Champion Def. Of Home			
Chaos Strikes Back	74.90	74.90	74.90
Chess Simulator	74.90		74.90
Corporation			
Deutsches Afrika Korps		69.90	
Dragon's Breath	84.90		84.90
Dragon Flight	84.90		84.90
Dragon Strike	84.90	84.90	74.90
Drakhen	74.90		
Dunkle Dimension Die Dred		69.90	
Hughes Int Soccer	49.90		74.90
F 16 Combat Pilot	79.90	44.90	79.90
F 16 Fighter 1 MB		119.90	79.90
Falcon Mission Disk 2	64.90		64.90
F 19 Stealth Fighter	84.90		99.90
F 19 Stealth Fighter	84.90	74.90	74.90
Fighter Bomber	84.90	69.90	94.90
Flight Of The Intruder		84.00	84.90
Flux	74.90		
Fountain Of Dreams		74.90	
Goal Of The Aztecs	69.90		69.90
Groming 2	69.90		
Gunship	64.80	79.90	89.90
Immortal The	74.90		84.90
Internat. 3 D Tennis	74.90	39.90	
Invasi	84.90		64.90
Island			
J & Desert (1 MB)	84.90		84.90
Kick Off P Manager	54.90		
Klax	49.90	44.80	49.90
Knights of Legend		99.90	
Krieg Um Die Krano		59.90	
Logo	74.90	44.90	74.90
Lords	74.90		74.90
Magic Fly	74.90		
Mani Manager		44.90	

Marmoset Mansion	89.90	44.90	89.90	89.90
Microscope Soccer	54.00	84.90	84.80	84.90
Night & Magic 1		64.00		64.00
Night & Magic 2	84.90	54.90		
Oil Impemum	49.90	49.90		49.90
Operation Survival	84.90			
Operation Stealth	74.90			74.90
PGA Tour Golf			74.90	
Platters	74.90			74.90
Pool Of Radiance	89.00	89.90		
Populous Prom Lands	29.90		29.90	
Ports Of Call	89.90		65.90	
Prince Of Persia				84.80
Rainbow Islands	74.90	44.90		74.90
Red Storm Rising	84.90		89.90	89.90
Rise Of Medusa	74.90	44.90	74.90	
Sarban	74.90			74.90
Secret Of Monkey Island			89.80	
Sacr Of Sils, Blades		75.80	88.90	
Shadow Of The Beast 2	74.90			
Sherman M 4	74.90	74.90	74.90	74.90
Sim City	89.90	44.90	89.90	89.90
Sim City Terr Editor	44.90		44.90	
Snadvare		44.90		89.90
Space Rogue	89.90	69.90	75.90	89.90
Star Command	44.90		94.90	74.90
Starlight 1	74.90	44.90	74.90	
Starlight 2			89.90	
Stemie Wie Staub		54.90		
Storm Across Europe	79.90		89.90	
Stormw SU 2			84.90	
Subbuteo	89.90	44.90		89.90
Sword Of Aragon	59.90		89.90	54.90
Their Final Hour	84.90		89.80	84.90
The Break	74.90	44.90	74.90	74.90
Time Machine	74.90	44.80		
Turn II	89.90	89.90	89.90	89.90
Ultima 4 oder 5				
Ultima 6			89.90	
Ultima Trilogy 1-3		79.90	79.90	
Venus The Fly Trap	59.90			59.90
Viking Child	74.90			
War Lord		49.90		
Wings	84.90			
Wings Of Fury	89.90			74.90
Wot ml C Sandiego?	84.90			
Xenomorph	74.90		74.90	74.90
Zak Mc Kracken	74.90	74.90	74.90	74.90

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
zusätzlich Versandkosten für		
Vorname V. Giebel/Kredzkarie (Inland)	3,50 DM	4,50 DM
Nachname (Inland)	8,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkosten ab	45,00 DM	99,00 DM

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Hiermit bestelle ich für

<input type="checkbox"/>	Komplettlösung	<input type="checkbox"/>	Software-Test
<input type="checkbox"/>	Plan/Pläne	<input type="checkbox"/>	Programm/Modul
<input type="checkbox"/>	deutsche Anleitung	<input type="checkbox"/>	aktuelle Preisliste
<input type="checkbox"/>	Zubehör	<input type="checkbox"/>	(kostenlos)

Name: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefon: _____

Computer: _____

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr

Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Das Matt kam nach 58 Zügen: Chess Sim. bedingter Gegner für PSION



CHESS SIMULATOR

System: Atari ST, IBM PC & Komp. (getestet), Amiga, empf. VK-Preis: ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames/Oxford Softworks, **Muster von:** Infogrames, France.

„Haste Lust auf 'ne Partie?“ Bevor ich eine Reaktion zeigen konnte, schleuderte mir Bernd das Päckchen vor die Brust, wohl wissend, daß ich Angebote solcher Art nie abschlagen würde. 'Schach'



hieß die Devise, diesmal: CHESS SIMULATOR und damit verbunden ein ganzer Tag harten 'Durchchecks', um diesen neuen Beitrag zum Thema „Schach und Computer“ auf Herz und Nieren für Euch prüfen zu können.

Herausforderung hin oder her – nach Bernds harmlosem Angebot kam es faustdick: Bernd gegen Mats 0:1, die Revanche ergab den Ausgleich, H.J. gegen Mats 0:1 und Mats gegen das Programm ebenfalls 0:1. Alle Ergebnisse ohne Gewähr. Da dem mangels Großmeistertitel innerhalb unserer Redaktion nun einmal so ist, machte ich mein endgültiges Urteil von der schon fast obligatorischen Partie 'Testobjekt

gegen PSION CHESS', den bisweilen wohl schärfsten Gegner aller Schachprogramme, abhängig. Doch zunächst ein paar Worte zu den Erfahrungen, die wir im Rahmen der Partien mit INFOGRAMMES' neuestem Schachtrainer machen konnten.

Über die Funktionen kann ich die Sache ausgeben (englisch oder französisch), ein Buchstaben-Zahlen-Code behilft mich nach korrekter Eingabe mit dem Ladebild, und schon drei Sekunden später geht das Programm zu Sache: Ein übersichtliches, wegen der klassischen Aufmachung des Bretts sehr ansprechendes

3D-Bild lädt mich zur ersten Partie ein.

Vor einem schwarzen Background präsentiert sich das (90prozentig) dreidimensionale Schachbrett, abgesetzt mit hellen und dunklen grauen Feldern. Wenn die Perspektive nicht behagt, kann das Brett zusätzlich um etwa 20 Grad um die vertikale Achse schwenken, der Übersicht halber. Und um eventueller Extravaganz des einen oder anderen Users gerecht zu werden, haben die Franzosen eine 'Special-Funktion' im Menue eingebaut, mit deren Hilfe die klassischen Figuren gegen Figuren indischer, afrikanischer oder futuristischer Machart getauscht werden können (figure set). Die Eingabe der Züge erfolgt über die Cursorasten, oder über direkte Koordinaten (e4e5). Stellvertretend für den Cursor steht Euch hier eine meines Erachtens zu große (und damit störende), an eine deutsche Zigarettenmarke erinnernde Hand, zur Verfü-

gung. Spielertisch ist Chess Simulator ein sehr zufriedenstellender Vertreter seiner Art. Er beherrscht alle Regeln der Kunst, was nicht immer selbstverständlich ist, verkündet das Matt der jeweiligen Partei (und spielt in dessen Anschluß nicht weiter) und zeigt (leider nur) im Human-Computer-Modus das Kräfteverhältnis beider Kontrahenten an. Auf das Anzeigen von 'Schach' und 'Gardez' verzichtet der Simulator jedoch großzügig. Daß Gegner meiner Spielstärke gegen die 'Maschine' im Turniermodus keine Chance haben, spricht nur für den klugen 'Franzosen'.

Interessant war die Partie zwischen unserem Prüfling und dem legendären PSION CHESS: dazu schafften wir

(Eigenlob!!) Hardwarevoraussetzungen (zwei AT 386, beide mit 12 Mhz getaktet, beide Programme liefen im Turniermodus bei jeweils einer halben Minute Bedenkzeit pro Zug), die nahezu gleicher als gleich sind. Während PSION in der Eröffnungsphase mit Bedenkzeiten von Sekundenbruchteilen aufwartete, rechnete der 'Meister' später um so länger, um Chess Simulator nach langatmiger Bauernspiel nach dem 58. Zug (endlich) zu besiegen.

Bei dem Chess Simulator französischer Herkunft handelt es sich um einen durchaus brauchbaren Trainer, der sich von so manchem Produkt seiner Preisklasse deutlich abhebt. Dennoch: die Schach-Elite wird von der Infogrameschen Variante schon aus rein ergonomischer Sicht kaum zu begeistern sein, die mögens eher schlicht, dafür eindeutig und klar bedienbar. Nachwuchs-Geeks dürften so manche Kleinigkeit vermissen. Ich denke zum einen an die Notation bei jeder der grafischen Varianten (hier hat man nur in der 2D-Darstellung direkten Zugriff auf selbige), andererseits an die Angabe der Koordinaten, die bei Chess Simulator leider völlig in Vergessenheit geraten ist. Übrigens: Wer's mag, der kann sich vom Programm das eine oder andere Schachrätsel stellen lassen. Trotz dieser kleinen Mankos kann ich bei dem Anspruch, der an ein gutes Schachprogramm gestellt wird, durchaus von einem Hit sprechen.

Matthias Siegle

Klassisch übersichtlich in 3D.



»Ein spielstarker Vertreter seiner Art, der sich nur schwer ins Bockshorn jagen läßt.«

Grafik	9
Anleitung	10
Spielstärke	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10



WIAL

Versand Service

C64 Disketten

PC/IBM

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

ADDIDAS CHAMPIONSHIP TIEBREAK	35,90	A-10 TANK KILLER	89,90
APPRENTICE DT.	37,90	AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
ATOMIX	37,90	AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
BACK TO THE FUTURE 2	37,90	AD LIB VISUAL COMPOSER SOFTWARE	129,90
BADLANDS	39,90	AD LIB SOUND ALBUMS JE	89,90
BOMBER	45,90	AIR TRANSPORT PILOT	99,90
BUCK ROGERS	59,90	BACK TO THE FUTURE 2	79,90
CABAL	37,90	BAD BLOOD	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	BALANCE OF THE PLANETS	89,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	BARTS TALE 3	59,90
DELIVERANCE	47,90	BATMAN MOVIE DT.	59,90
DINOWARS	29,90	BATTLECHESS 2 DT.	72,90
DOUBLE DRAGON 2	37,90	BATTLEMASTER	59,90
DRAGON STRIKE	59,90	BUCK ROGERS	89,90
DRAGON WARS	39,90	BUDDOKAN	84,90
DRAGONS BREED DT.	47,90	CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
DRAGONS OF FLAME	47,90	CENTURION: DEFENDER OF ROME	89,90
EDITION 1 COMPILATION	47,90	CHAMPIONS OF KRYNN DT.	89,90
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	34,90	CHAMPIONS OF RAJ	89,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90	CHESS SIMULATOR	99,90
FIRE AND FORGET 2	37,90	COLONELS REQUEST	99,90
FUMBO QUEST DT.	39,90	CONQUEST OF CAMELOT	99,90
GOLD OF THE AZTECS	38,90	DAS STUNDENGESAM DT.	75,90
GUNSHIP	47,90	DAYS OF THUNDER	59,90
INTERNATIONAL SOCCER CHAL DT.	44,90	DRAGONS STRIKE	89,90
INVEST DT.	36,90	F16 FALCON 3 DT.	89,90
KICK OFF 2 DT.	39,90	FINAL COMMAND	89,90
KIND OF MAO 2	59,90	FIRE & FORGET 2 DT.	59,90
KINGS BOUNTY DT.	49,90	FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	74,90
KLAX	37,90	FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
LORDS OF CHAOS DT.	49,90	FOUNTAIN OF DREAM	89,90
LORDS OF DOOM	45,90	FROM COAST TO COAST DT.	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	39,90	INDIANA JONES 3 ADV. DT.	89,90
MANCHESTER UNITED DT.	49,90	INDIANAPOLIS 500	89,90
MEAN STREETS 3 DT.	39,90	INTERNATIONAL SOCCER CHAL DT.	74,90
MIDNIGHT RESISTANCE	37,90	IRON LORD DT.	75,90
MIOT & MAGIC 1	49,90	ISHICO DT.	75,90
MIOT & MAGIC 2	49,90	IT CAME FROM THE DESERT DT.	75,90
MONTY PYTHON	39,90	JACK NICKLAS UNLIMITED GOLF	74,90
M.U.D.S.	37,90	KICK OFF 2 DT.	72,90
MURDER	37,90	KINGS BOUNTY	89,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90	KINGS QUEST 5	89,90
OPERATION THUNDERBOLT DT.	37,90	KLAX	84,90
ORIENTAL OAMES DT.	49,90	LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
PIRATES	47,90	LHX ATTACK CHOPPER	39,90
PLATINUM COMPILATION DT.	49,90	LOOM DT.	89,90
POOLS OF RADIANCE	59,90	LORD OF THE RINGS	89,90
POWERSLIDE	47,90	MEAN STREETS	72,90
PUFFYS SAGA DT.	37,90	MIDWINTER DT.	79,90
RA DT.	35,90	MIGHT & MAGIC 2	74,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90	MI TANK PLATOON DT.	34,90
REDEERIE DT.	47,90	NIGHTBREED MOVIE DT.	59,90
RICK DANGEROUS 2	39,90	OIL IMPERIUM DT.	54,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90	OPERATION STEALTH DT.	72,90
ROCK N ROLL DT.	37,90	OVERUN	79,90
ROCK FORD DT.	49,90	PGA TOUR GOLF DT.	89,90
SARACON	37,90	POPULUS DT.	84,90
SATAN	27,90	POPULUS DATA DISK DT.	39,90
SECOND WORLD	29,90	PORTS OF CALL DT.	79,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90	PRINCE OF PERSIA	69,90
SHINOBI DT.	37,90	RA DT.	54,90
SILENT SERVICE	37,90	RAILROAD TYCOON DT.	84,90
SKATE WARS DT.	35,90	RECALLUTION 101 DT.	85,90
SKOR DIE DT.	39,90	RICK DANGEROUS 2	39,90
SLY SPY	37,90	SECRET OF SILVERBLADES	85,90
SHOWSTRIKE DT.	37,90	SECOND FRONT	72,90
SOCCER MANIA DT.	38,90	SECOND WORLD	59,90
SPY WHO LOVED ME	36,90	SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
STAR COMMAND	59,90	SECRET WEAPONS OF THE LW	89,90
STAR CONTROL	45,90	SHARKEYS	89,90
STARFLIGHT DT.	38,90	SILENT SERVICE 2 ENCL.	89,90
STARGLIDER 2 DT.	45,90	SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
STRATEGO	45,90	SIM CITY DT.	64,90
STUN RUNNER	38,90	SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
STUNT CAR RACER	37,90	SNOWCROSS	84,90
SUBBUTO	38,90	SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	379,90
TESTDRIVE 2	45,90	MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90	SPEEDBALL 2	74,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90	SUPERLEAGUE SOCCER	59,90
TIE BREAK DT.	37,90	SUPREMACY	79,90
TOTAL RECALL DT.	57,90	STARCONTROL	75,90
TRANSWORLD DT.	57,90	STARBLADE	59,90
TURRICANE	47,90	STORMOVIK SU 25	89,90
TWINWORLD	37,90	STRATEGO	75,90
ULTIMATE GOLF DT.	44,90	TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90
UN SQUADRON DT.	37,90	TEAM YANKEE DT.	79,90
VENDETTA	30,90	TENNIS CUP	85,90
WHEELS OF FIRE	37,90	THEIR FINEST HOUR	89,90
X-OUT DT.	49,90	THUNDERSTRIKE	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90	TIE BREAK DT.	85,90
		TOURNAMENT GOLF	85,90
		TRANSWORLD DT.	85,90
		ULTIMA 8	72,90
		UMS 2 DT.	75,90
		WELLTRIS DT.	64,90
		WING COMMANDER	72,90
		WINOS OF FURY	85,90
		WOLF PACK DT.	87,90
		WONDERLAND	75,90
		ZAK MC KRACKEN DT.	85,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

T20 DEGREES	15,90
COIN UP HITS	17,90
FOOTBALLER OF THE YEAR	15,90
HEAVY METAL	11,90
PITSTOP 2	15,90
ROLLING THUNDER	15,90
SOKOBAN	13,90
SPITTING IMAGE	11,90
TV SPORTS FOOTBALL	11,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Lösungshilfen zu SIERRA und
LUCAS FILM ADVENTURES
Je 11,90

Irrtum vorbehalten

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

088 ATTACK SUBMARINE DT.	85,90	RED STORM RISING DT.	65,90
A10 TANK KILLER	84,90	RICK DANGEROUS 2	59,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90	RAINBOW ISLAND DT.	49,90
AMOS OAME CREATOR	109,90	SATAN	64,90
APPRENTICE DT.	54,90	SARACON DT.	55,90
BADLANDS	59,90	SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	85,90
BAR OAMES	85,90	SECOND WORLD	54,90
BATTLECHESS 2 DT.	65,90	SHADOW OF THE BEAST 2	75,90
BATTLEMASTER	59,90	SHOCKWAVE	59,90
BETRAYAL DT.	69,90	SIM CITY DT.	72,90
BLADE WARRIOR	59,90	SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	72,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90	SIMULCRA DT.	65,90
BUDDOKAN DT.	65,90	SKATE WARS DT.	65,90
BUNDESIGA MANAGER DT.	54,90	SLY SPY	49,90
CADAVER	65,90	SNOWSTRIKE DT.	49,90
CAPTIVE	59,90	SOUNDXEPRESS	69,90
CARMEN SAN DIEGO	72,90	SPY WHO LOVED ME	49,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.	69,90	STARBLADE	59,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90	STAR CONTROL	65,90
CHESS SIMULATOR	59,90	STARFLIGHT	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	SUBBUTO	64,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90	SUPREMACY	59,90
COLONELS REQUEST 1 MB	75,90	SWORD OF SAMURAI DT.	59,90
COMBO RACER DT.	59,90	TEAM YANKEE DT.	85,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90	THEIR FINEST HOUR	89,90
CORPORATION DT.	65,90	TIE BREAK DT.	85,90
DAYS OF THUNDER	59,90	TOTAL RECALL DT.	49,90
DELUX PAINT	119,90	TOURNAMENT GOLF	65,90
DINOWARS	54,90	TRANSWORLD DT.	85,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90	TURRICANE DT.	54,90
DRAGON STRIKE	65,90	TV-SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
DRAGON WARS	85,90	TV-SPORTS BASEBALL DT.	74,90
DUNGEONMASTER DT (1 MB)	65,90	ULTIMA V	79,90
EDITION ONE COMPILATION	59,90	UMS 2 DT.	72,90
ELITE	65,90	UN SQUADRON	59,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT.	64,90	VAXINE DT.	65,90
EPIC	59,90	VENUS FLY TRAP	54,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	81,90	WELLTRIS DT.	69,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	81,90	WESTPHASER DT.	69,90
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	WHEELS OF FIRE	69,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	WILD WEST WORLD DT.	85,90
F-16 STEALTH FIGHTER DT.	89,90	WINOS DT.	74,90
F29 RETALIATOR	84,90	WINGS OF DEATH DT.	85,90
FATAL HERITAGE DT.	99,90	WINGS OF FURY	59,90
FINAL BATTLE	85,90	WOLFPACK DT.	74,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	75,90	X-BOX	59,90
FLIP-IT & MAGNOCHE	59,90	ZAK MC KRACKEN DT.	84,90
FLOOD DT.	65,90		
FUTURE CLASSICS	59,90		
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90		
GREMLINS 2 DT.	49,90		
IMMORTAL DT. 1 MB	85,90		
IMPERIUM DT.	85,90		
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90		
INDIANAPOLIS 500	85,90		
ISHICO DT.	85,90		
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90		
INTERN. SOCCER CHAL. DT.	65,90		
INVEST DT.	65,90		
ISLAND OF LAST HOPE	65,90		
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90		
IT CAME DATA DISK DT.	39,90		
JAMES BOND	65,90		
KICK OFF 2 DT.	59,90		
KILLING OAME SHOW DT.	59,90		
KINGS QUEST 4 1 MB	69,90		
KLAX	49,90		
LETTRIX DT.	59,90		
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90		
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90		
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90		
LOOM DT.	69,90		
LORD OF THE RISING SUN DT.	72,90		
LORDS OF DOOM DT.	85,90		
LORD OF WAR	54,90		
LOST PATROL DT.	59,90		
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90		
MI TANK PLATOON DT.	72,90		
MAGIC FLY DT.	65,90		
MANCHESTER UNITED DT.	59,90		
MANIAC MANSION DT.	59,90		
MANIX	59,90		
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90		
MIDWINTER DT.	64,90		
MIGHT & MAGIC 2	89,90		
MONTY PYTHON	54,90		
M.U.D.S.	65,90		
MURDER DT.	49,90		
NEUROMANCER DT.	65,90		
NEW YORK WARRIORS	54,90		
NIGHT BREED	59,90		
NIGHT HUNTER DT.	59,90		
NORTH AND SOUTH DT.	65,90		
OPERATION SPRUANCE	59,90		
OPERATION STEALTH DT.	59,90		
OPERATION STEALTH LOSUNO	11,90		
ORIENTAL OAMES DT.	85,90		
OVERUN	74,90		
PARADROID 90	59,90		
PIRATES DT.	85,90		
PLAYER MANAGER DT.	49,90		
PLOTTING DT.	49,90		
POUCE QUEST 2 1 MB	89,90		
POOLS OF RADIANCE DT.	59,90		
PORTS OF CALL DT.	64,90		
POPULUS DATA DISK DT.	35,90		
PORTS OF CALL DT.	59,90		
POWERMONGER DT.	69,90		
POWERPACK COMPILATION	65,90		
PRINCE OF PERSIA	65,90		
PROFESSOR MARIARTI	49,90		
RA DT.	54,90		

PREISHITS ST/AMI

ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
ADVANCED SXI SIMULATOR	17,90
CHAMBERS OF SHAOLIN	24,90
DAS REICH DT. MONOCHR.	17,90
DYNAMITE OUX	24,90
FLY FIGHTER	24,90
IMPACT	17,90
ITALY SOCCER 1990	17,90
KIKSTART 2	17,90
NITRO BOOST	17,90
ON SAFARI	17,90
OUTRIN	26,90
PAPERBOY	17,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PROTECTOR	17,90
QUARTZ	24,90
ROCKSTAR	17,90
S.A.S. COMBAT	49,90
SHADOW OF THE BEAST	24,90
SHUFFLEPACK CAFE	24,90
SIDEWINDER 2	17,90
SPIDERTRONIC	17,90
STORMLORD	24,90
SUPER WONDERBOY	24,90
T-BIRD	17,90
THE CYCLES ACCOLADE	24,90
TIMES OF LORE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TRIAD 2 Completion	26,90
WAR MACHINE	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA MOUSE	79,90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	229,90
EXTERNES LAUFWERK 3.5"	179,90
MOUSE SET	19,90
SPRECHERWEITERUNG AUF 1 MB	109,90
X-COPY 2. Infr. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9,90
3.5" 2 HD NoName 10er	19,90
5.25" 2 DD NoName 10er	5,90
5.25" 2 HD NoName 10er	12,90



TORVAK THE WARRIOR

System: Amiga (getestet),
Atari ST (getestet), empf.
VK-Preis: ca. 75 DM, Her-
steller: Core Design, Eng-
land, Muster von: siehe
Hersteller.

Es gibt Tage, da sollte man die Füße unter der Bettdecke lassen, um den Boden der Realität erst gar nicht zu betreten. Es sind diese Tage, wo meinem Freund Jojo der Rasierpinsel ins Klo fällt, die Jungs von der Post direkt unter meinem Zimmer bis in meine Nerven bohren und Manfred kettenqualmend in seinem Büro sitzt, um auch den letzten Rest Sauerstoff aus seiner direkten Umgebung zu vertreiben. Kommt dies alles zusammen, gibt es mit Sicherheit noch einen Kollegen, der mit sicherem Gespür für unangenehme Arbeiten mir zwei unleserliche Disketten in die Hand drückt, während als Be-

„Rambo“ am Stock

schwichtigungsritual gleichzeitig seine Hand auf meine Schulter klopft und ein gefrorenes Lächeln mir anzeigt, daß dieses „Du machst das schon“ gar nicht so aufmunternd gemeint war. Die unleserlichen Disketten kommen übrigens von CORE DESIGN und tragen den Titel TORVAK THE WARRIOR. Gedacht ist dieses Game sicherlich als *der* Aufreißer für das große Fest der Freude. Schließlich wird in dem Spiel gemetzelt und gehackt – was sonst?

Wir wollen nicht unfair sein: Torvak ist beileibe kein blutrünstiges Actionspiel, sonder eher ein etwas „rotgetränktes Jump-and-run“. Der Held ist ein hübsch anzusehendes Multicoloursprite, das sich durch fünf bis sechs Levels schlagen muß (eine korrekte Angabe lag uns nicht vor). Bewaffnet ist Torvak mit einer imposanten Streitaxt, die er gegen die recht phantastisch anmutenden

Gegner einsetzen muß. Neben Steinmenschen und gepanzerten Gnomen sind es jedoch gerade die unscheinbaren Raupen und piksen den Pflanzen, die schnell übersehen werden. Zum Glück geht mit einem Treffer nicht gleich eines der drei Leben hopp, Torvak zeigt sich dank eines großzügig angelegten Waffenarsenals recht hartnäckig. Zudem treten die Feinde meist nur einzeln auf.

Die Levels selbst sind dahingegen wahrhaft gigantisch: Jedes von ihnen besteht aus mehreren Sektoren, die wiederum in verzweigten Höhlengängen nach links oder rechts scrollen können. Das ganze Schema erinnert übrigens verdammt an die altbekannte *Rastan-Saga*. Man nehme ein paar mystische Backgrounds, recht passive Gegner, ein paar Extrawaffen und einen verzwickten Levelaufbau – fertig ist der Ein- topf.

Am beeindruckendsten ist den Engländern die Grafik gelungen, denn neben den hübschen Fantasy-Backgrounds gibt's auch Sprites und Animation vom Allerfeinsten, und zwar auf beiden 16-Bitern. Das mit der Animation ist allerdings ein zweischneidiges Schwert, denn die Rumlauferei der bunten Charaktere ist zwar nett anzuschauen, doch sie bewegen sich sooo träge, daß das große Gähnen unausweichlich ist. Um Torvak einigermaßen flott durch die Gegend zu bewegen, muß man dummerweise andauernd springen. Aber soll das wirklich der Sinn der Sache sein? Zu der gemächlichen Animation gehört auch die Streitaxt, die sich nur mit leichten Pausen auf die Häupter der Gegner senken läßt. Da die fieseren Typen jedoch meistens mindestens zwei Treffer benötigen, wird Torvak seinerseits fast immer getroffen. Zwar können auch andere Waffen und Power-ups gefunden werden, doch ist es nur ganz selten möglich, den Feind ohne eigenen Verlust niederzustrecken. Daß der Spielspaß dabei ebenfalls niedergestreckt wird, dürfte klar sein.

Im übrigen sind beide 16-Bit-Fassungen von Torvak the Warrior identisch: auf beiden Rechnern ruckelt das Scrolling trotz verkleinertem Bildschirmausschnitt, die Grafik und Animation sind gleich, und der Sound klingt auf dem Amiga aufgrund besserer Instrumente nur leicht besser. Torvak the Warrior müßte eher „Rambo am Krückstock“ heißen, aber dann wüßte man ja gleich beim Titel, daß man sich dieses Game nicht zuliegen muß...

Michael Suck



Amiga/Atari ST

Grafik	9 10
Sound	7 6
Spielablauf	6 6
Motivation	5 5
Preis/Leistung	6 6



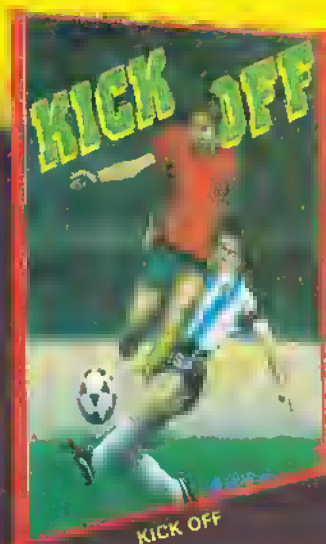
SIMULATIONS
COMPILED

Simulations Freunde

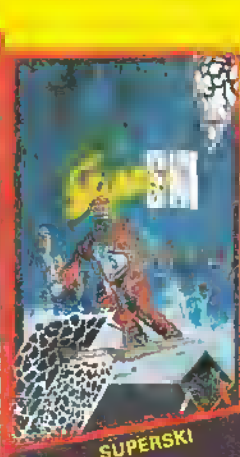
AUFGEPART!

CHALLENGERS

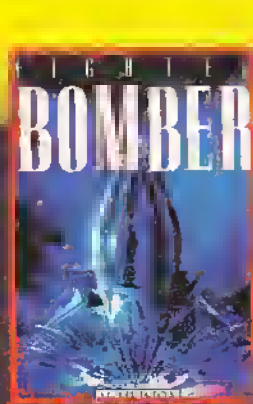
...Compilation für Profis!



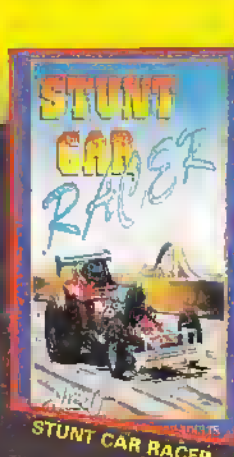
KICK OFF



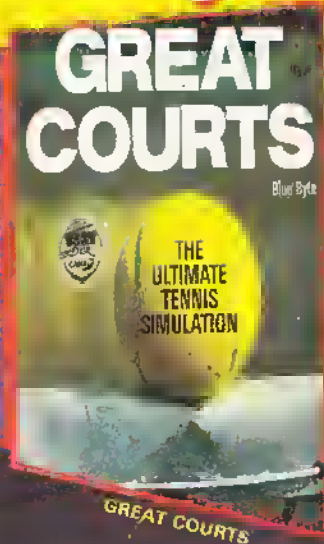
SUPERSKI



FIGHTER BOMBER



STUNT CAR RACER



GREAT COURTS

Erhältlich für ATARI ST, AMIGA, IBM PC
und kompatible (ohne KICK OFF), COMMODORE 64.
ACHTUNG: die IBM-PC Version beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.

GREAT COURT © Uni Soft © Blue Byte, FIGHTER BOMBER © Activision © Vector Graphics 1989,
STUNT CAR RACER © Microstyle © 1989 Geoff Brammond, KICK OFF © 1989 Amos Software
LIL SUPERSKI © Microstyle 1989, RICK DANGEROUS © Firebird © 1989 Spide Design Ltd, CAR-
RER COMMAND © Rainbird, Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecom-
munications plc. Programmed by Realtime Games Software Ltd. P 47 © Firebird/Microstyle.
Japan Licensed logo © 1989 Jaleco.

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THAL AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - TEL. (1) 48.57.65.52

La Paloma, oh je!



Friedenstaube mit „Feuerschnabel“ (Amiga)



SOPHELIE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** New Deal, Montreuil, France, **Muster von:** Mediencenter, 5860 Iserlohn.

Die Göttin Sophelie hat sich mit einem Sterblichen eingelassen und wird dafür von ihren Götterkollegen in einen weißen Vogel verwandelt. Nun macht sie sich auf die Suche, um ihr ursprüngliches Aussehen wiederzuerlangen. Was dabei herauskommt, ist ein hundsgeöhnliches Ballerspiel, wie es sie zu Duzenden gibt.

Der recht gut animierte Vogel fliegt von links nach rechts über den Screen und muß diversen Gegenständen und Monstern ausweichen bzw. dieselben zerstören.

Da gibt es Weltkugeln, die mit kleinen Weltkugeln schießen, Atome, die einfach nur so im Weg rumstehen oder auch Bäume, die mit Tannenzapfen! werfen. Zu den Monstern zählen Wolfsköpfe, Minotauren, übergroße Glupschaugen und dergleichen Standards mehr.

Ab und an kreuzt eine Statue den Weg, bei der bessere Waffen besorgt werden können.

gentlich einen Zeitbonus oder auch ein Extraleben.

Schnell ist das Game ja, und Grafik und Musik sind auch in Ordnung. Nur die Motivation bleibt bei einem derart altertümlichen Spielablauf auf der Strecke. Da ist es schon interessanter, sich auf die Straße zu stellen und „La Paloma Blanca“ zu pfeifen.

Cruiser

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Da die Zeit erbarmungslos abläuft, gibt es beim Abschluß eines Gegners gele-

WINNERS

Die Würfel sind gefallen. Im großen GREMLINS-Wettbewerb holten sich die ersten 25 ihre Kinokarten per Telefon ab. Und nun zu den „restlichen“ Gewinnern:

25 „Goodie Bags“ (enthalten ein Video und anderes) gingen an

Thomas Huesibus, 2932 Zetel 2; Ralf Schreck, 6972 Tauberbischofsheim; Wolfgang Mayerle, 8070 Ingolstadt; Sandra Köpp, 4047 Dormagen 1; Sascha Dube, 2401 Mönkhagen; Thomas Gasser, 7967 Bad Waldsee 1; Stefan Spicker, 6400 Fulda-Bernhards; Helga Salewski, 4650 Gelsenkirchen 2; Sabine Bräuer, 3420 Herzberg; Sabrina Schumacher, 5650 Solingen 1; Kathrin Schirner, 5207 Ruppichterorth; Markus Salzmann, A-4950 Altheim; Malte Beutz, 2940 Wilhelmshaven; Jürgen Prichta, 8471 Stulln; Thomas Raben, 6000 Frankfurt 71; Matthias Müller, 7880 Bad Seckingen; Wolfgang Seite, 8500 Nürnberg 70; Jan Schulze, 3300 Braunschweig; Stefan Kitschke, 7835 Teningen 3; Manfred Biehl jun., 6680 Neunkirchen; Torsten Wagener, 4005 Meerbusch 1; Stefan Kusterer, 7302 Ostfildern 2; Uwe Hauptfleisch, 7000 Stuttgart 80; Nick Friderici, 3000 Hannover und Stephan Wilkenloh in 4800 Bielefeld 14.

Die fünf Gizmos ergatterten:

Anja Toller, 6050 Offenburg; Daniel Schweizer, 7800 Freiburg 1; Franz Eder, 8900 Augsburg; Marcus Richard, 6300 Gießen und Hajo Knopfler in 6750 Kaiserslautern.

PREMIERE! Den so heißbegehrten **Philips-CD-Player** ging an einen **HITLINE-Einsender**. Es ist Bernd Sarrach in 4630 Bochum-Wattenscheid.

Willi Carmincke

An Bord der MS THALION
(z.Z. auf Großer Fahrt)

(Anmerk. d. Red.: Wir sind nach dem Hessischen Pressegesetz verpflichtet, Gegendarstellungen im vollen Wortlaut abzu drucken. Die Inhalte müssen nicht zwangsläufig mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen!)



Thunderbird

Software



der dynamische, schnelle und immer aktuelle

Softwareversand

Testen Sie unsere Vorzüge und staunen Sie, wie bei uns die Post abgeht!!!

AMIGA

Adidas Championship	74,95
Asterix Op. Hink.	69,95
Battle Command	74,95
Billy the Kid	69,95
Castle Master	69,95
Clown o' Mania	52,95
Cyberball	52,95
Drakkhen	84,95
E.S.S.	84,95
Emlyn Hughes Int. Soc.	69,95
F-29 Retaliator	69,95
Full Metal Planet	69,95
Gremlins II	74,95
Hard Drivin	55,95
Heroes	84,95
INVEST (SUPER)	74,95
Jumping Jackson	52,95
Klax	52,95
Kult	69,95
Logo	74,95
Lords of Doom (GUT)	74,95
Lost Patrol	69,95
Midnight Resistance	69,95
North and South	69,95
Operation Thunderbolt	69,95
Plotting	74,95
Rings of Medusa (SUPER)	74,95
Sarakon	74,95
Shadow Warriors	69,95
Sim City	79,95
Sim City Terrain Editor	44,95
Sly Spy	69,95
Soccer Manager Plus	44,95
Table Tennis	52,95
The Spy who loved me	52,95
Tie Break (SUPER)	74,95
Tournament Golf	74,95
TRANSWORLD (SUPERII)	74,95
Welltris	69,95

IBM PC

Billiard	5,25"	64,95
Castle Master	5,25" 3,5"	84,95
Chess Simulation	5,25" 3,5"	84,95
Drakkhen	5,25" 3,5"	84,95
E.S.S.	5,25" 3,5"	129,95
Emanuelle	5,25" 3,5"	52,95
F-29	5,25" 3,5"	84,95
Full Metal Planet	5,25" 3,5"	74,95
Gremlins II	5,25" 3,5"	89,95
Highway Patrol II	5,25" 3,5"	74,95
Kult	5,25" 3,5"	69,95
Klax	5,25" 3,5"	69,95
Logo	5,25" 3,5"	74,95
Lost Patrol	5,25" 3,5"	84,95
North & South	5,25" 3,5"	74,95
Pop Up	5,25" 3,5"	53,95
Rings of Medusa	5,25" 3,5"	74,95
Sim City	5,25" 3,5"	84,95
Sim City Ter. Edi.	5,25" 3,5"	43,95
Tie Break	5,25" 3,5"	74,95
Welltris	5,25" 3,5"	74,95

ATARI ST

Adidas Champ. Football	69,95
Asterix Op. Hink.	69,95
Battle Command	74,95
Castle Master	69,95
Clown o' Mania	52,95
Cyberball	52,95
Drakkhen	74,95
E.S.S.	84,95
Emlyn Hughes Int. Soc.	69,95
F-29 Retaliator	69,95
Full Metal Planet	69,95
Gremlins II	74,95
Hard Drivin	55,95
Heroes	84,95
INVEST (SUPER)	74,95
Klax	52,95
Kult	69,95
Logo	74,95
Logo (mono)	74,95
Lords of Doom (GUT)	74,95
Lost Patrol	69,95
Midnight Resistance	69,95
Nightbreed I	74,95
Nightbreed II	74,95
North and South (GUT)	69,95
Operation Thunderbolt	74,95
Plotting	74,95
Rings of Medusa (SUPER)	74,95
Rings of Medusa (mono)	74,95
Sarakon	74,95
Shadow Warriors	52,95
Sim City (SUPER)	84,95
Sly Spy	52,95
Soccer Manager Plus	44,95
Table Tennis	52,95
The Spy who loved me	74,95
Tie Break	74,95
TRANSWORLD (SUPERII)	74,95

GAMEBOY

DER LUSTIGE FREIZEITSPAB
FÜR DAHEIM UND UNTERWEGS

FÜR NUR DM **149,-**

WIR FÜHREN AUCH GAMEBOY-
SOFTWARE

Katalog gegen einen mit DM 1.60 frankierten Rückumschlag. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Versandkosten: DM 6.50 inkl. Sicherheitsverpackung ----- Eilpostzuschlag DM 6.50
WICHTIG!!!! unbedingt Computertyp und, falls erforderlich, Diskettenformat (3.5 oder 5.25) angeben.

THUNDERBIRD SOFTWARE SIEMENSSTR. 18 D-4630 BOCHUM
INH. N. RADOJEWSKI HOTLINE: 0234/15879



ASM: Ok, Brian, die alte Frage. Wie hat damals alles begonnen?

BP: Begonnen hat's damals auf dem ZX 81 - mit 13 Jahren. Damals war ich allerdings nicht besonders erfolgreich, so daß ich die ganze Sache erstmal sechs Jahre ruhen ließ, um dann auf dem Spectrum neu zu starten. Da habe ich dann kleinere Auftragsarbeiten erledigt.

ASM: Welche Art Auftragsarbeiten? Irgendein bekannter Titel?

BP: *Naja, Umsetzungen für ein paar Softwarefirmen - weniger gute Sachen wie 'Death or Glory' für 'CRL', 'Blastroids' und 'Peter Beardsley's International Soccer', aber auch bessere PRGs wie 'Druid II - Enlightenment'.*

ASM: Hüstel, ja, 'Druid II' war gar nicht so schlecht. Sonst noch was?

BP: Ja, ich war auch sehr an Konix-Multisystem interessiert und hatte eigentlich geplant, 'Thundersrike' für diese Konsole umzusetzen. Das wird ja nun leider nicht mehrgeschehen; 'Starray' war ja bereits in Arbeit...

Mich trifft der Schlag . . .

Vielen PC-Besitzern dürfte das Programm 'Thunderstrike' ein Begriff sein. Aber: Schonmal was von 'Death of Glory' gehört? Ist schon etwas her – ich sage nur: Spectrum, C-64 und so! Nicht? Ist auch nicht schlimm – es lohnt sich nämlich nicht. Ja, und wo, bitte, ist der Zusammenhang? Hat beides der Brian Pollock programmiert. Man könnte sagen, er hat sich gemacht. Zur Zeit arbeitet Brian an seinem neuesten Spiel 'Strike Command' – wieder mit Vektorgrafik, nur diesmal etwas strategischer. Ich unterhielt mich ein wenig mit dem sympathischen 65'er-Yorkshire-Britten.

ASM: Was soll's auch. Welches Programm hat Dich in letzter Zeit am meisten interessiert?

BP: Hmm. 'F-15 Strike Eagle' in der Arkaden-Fassung. Das ist mein eindeutiger Favorit!

ASM: Wo wir bei den besseren Sachen sind; was hältst Du von der diesjährigen CES in London?

BP: Die Show gefiel mir nicht besonders gut. Ich hab' mich irgendwann verzogen, um ein paar Kumpels zu treffen und ein bißchen Gitarre zu spielen.

ASM: Wenn Du mal gerade nicht Gitarre spielst, was machst Du dann so in Deiner Freizeit?

BP: Na, entweder wühl' ich mit meinem Modem in ein paar amerikanischen Mailboxen rum, oder ich befasse mich mit meiner Rudermaschine oder mit meiner Mundharmonika, oder ich schau' mir einen Film mit Arnold S. an oder eine amerikanische Comedy-Serie, die Ihr wohl nicht kennen dürftet. Die Hauptdarstellerin heißt 'Rosanne'. Ofimals telefonier' ich auch einfach nur so in der Gegend rum - mal hören, was so abgeht.

ASM: Musik?

BP: Blues, ein bißchen Rock, Hendrix, Zappa, Jennifer Rush und diese Richtung.

ASM: Essen:

BP: Indisch und eigentlich alles, was in die fernöstliche Richtung geht.

ASM; Schuhgröße?

BP: *Sieben.*

ASM: Wie war's damals in der Schule? Hattest Du Lieblingsfächer?

BP: Ach, es ging eigentlich. Am interessantesten waren eindeutig Latein und Griechisch.

ASM: Ok, wo wohnst Du jetzt, was denkst Du über London, und was planst Du für Deine Zukunft?

BP: Ich wohne zur Zeit in Newcastle, welches mir erheblich besser gefällt als das hektische und unfreundliche London. Pläne für die Zukunft? Nnn, zuerst einmal wird 'Strike Cominand' fertiggestellt – ansonsten habe ich keine besonderen Pläne; mal sehen, was auf mich zukommt.

ASM: Brian, vielen Dank für Zeit und Nerven!



Hardware	
3,5 Mega-Ende für Amiga intern, bus, abschaltbar	189,00
5,25 + 1 Mrk-Ende für Amiga 40-90 bus, abschaltbar	249,00
2,5 Einbaulautwerk für Amiga 2090	159,00
5,25 Einbaulautwerk für Amiga 2090	249,00
Elektr. Bootelektor, Einbau ohne Löten	59,50
Kickstart Unterhaltungsplatt mit Kickstart 1,2 oder 1.3	89,00
Kickstart 2.0 - richtig auch für Amiga 500/2090 mit dazu passender Kickstartumschaltungs-kompatiblem Maus für alle Amiga-Systeme - Relaislos	239,00
High Resolution Maus für Amiga mit Mousepad	99,90
Original Maus für Amiga	100,50
Kabellose Maus (Infrarot) für Amiga	159,00
3-Mb3 Speichererweiterung für Amiga 500	
Magabit - Technologie, alle Bausteine gepackelt, mit Akku - Uhr, vergoldete Kontakte, zahlreich abschaltbar	140,00
Ad Lib. Soundboard für XUnit mit Compressor Kit	299,00
Soundmaster Soundboard für XUnit mit Anleitung	394,00
Festplatten, Monitore, Drucker etc. Wir beraten sie gerne	
Zubehör	
3,5 Markendisketten DS DD 10er Pack	14,50
3,5 Mega-Ende Disketten DS HD 10er Pack	29,50
Gravis - dnt joystick	
Gravis - Mouseport	150,00
Flywheel Pilotenpilot - Ideal für Flugsimulatoren -	189,00
Konsolen	
Gameboy mit Tetra und Zubehör	159,90
Tennis, Soccer, Strike, Dr. Mono, Golf, Allway in	47,50
Gameboy - Games (über 50 Titel verfügbar), ob Soga Megadine mit Netzeil, Altanord	39,50
Zubehör & FTZ	
Bedman, Battle's Adventure, Photos	47,00
Microkicker, Glossboards, Super Sounds	92,50
Mini-Console für Nintendo USA und Japan Modulen	94,50
16Kontak - Atari Lynx - PC Engine - Neo Geo	199,90
auf Anfrage	

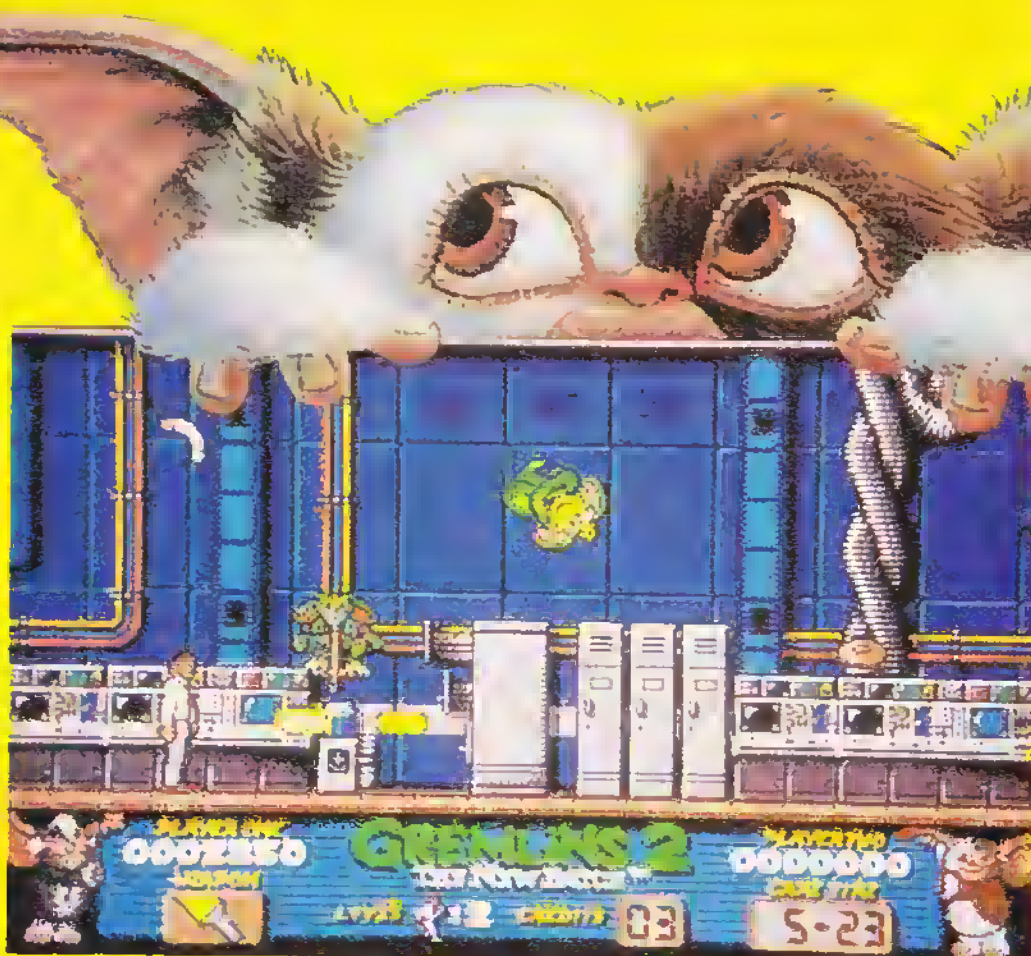
Wenn nicht ausdrücklich erwähnt, verlangt die angegebene Hardware nicht über eine FTZ Nummer. Der Betrieb in der BRD stellt eine Ordnungswidrigkeit dar.

Voraussetzungen:
Bei Vorkasse + DM 0,00, bei Nachnahme + DM 7,00
Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00.

Bestellungen telefonisch:
HOTLINE Mo-Fr 0 - 11 & 14 - 19 Uhr
Tel 02152 / 12073 - Anrufbeurh. 24Std. + Fax 02160 12074

Bestellungen schriftlich:
HANO K. Röges + Patentreis 275 + 4060 Wersn 1

Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken



DER TEUFEL STECKT IM DETAIL



GREMLINS
2

System: Amiga (angeschaut), ST, C-64, CPC, Spectrum, empf. VK-Preis: für Amiga etwa 80 Mark, **Hersteller:** Elite Software, Walsall, England, **Muster von:** BomiCo, Frankfurt/Kelsterbach.

Wie sag ich's meinem Leser? Die kleinen böartigen, aber dennoch irgendwie witzigen Gesellen der Gattung Mogwai treiben nun auch auf dem Computer ihr Unwesen. GREMLINS 2 aus dem Hause ELITE wird allerdings, was die technische Seite anbelangt, seinem Namen gerecht. „Gremlins“, sind im

Amerikanischen kleine technische Fehler. Erinnert Ihr Euch noch an Kollege Mr. Futterman? Jener prägte den Begriff in Form von „der Teufel steckt im Detail“ im ersten Streifen dieser Reihe.

Nun, es handelt sich hier um ein Action-Adventure in leicht veränderter Plattform-Qualität und hat nichts mit *Gremlins – the Adventure* aus der Feder vom guten, alten *Michael Woodroffe* gemeinsam. Hier geht es um pure Shoot-em-Action mit „Sammeleffekt“.

Billy hat allerlei zu tun, um die entarteten Jungs – und ein Mädel – zu beseitigen, damit Manhattan-Süd verschont wird und Kojak in Ruhe weiter Verbrecher jagen kann.

Kate und Mr. und Mrs. Futterman tauchen leider bei der Versöpfung nicht auf. Dafür aber Gizmo, der als Fallschirmjäger-Rambo Billy bei der Vernichtung der Artgenossen behilflich ist.

Von links nach rechts, teilweise springend oder dukend, wagt sich Billy im Komplex Clamp Plaza an die teilweise schwierige Aufgabe, die Jungs, nebst Sexygirl, zu vertreiben. Dies geschieht immer wieder auf dieselbe Art und Weise. Nur die Waffen, mit denen man zu Werke geht, ändern sich. Die Grundausstattung (bekommt man nach jedem verlorenen Leben – leider – automatisch wieder) ist die einfache Taschenlampe. Im Verlauf des Games ist darauf zu achten, daß man mit den

verschiedenen verrückten Typen nicht in Berührung gerät. Ein digitalisiertes „Bye, bye, Billy!“ unterstreicht, daß man eines seiner sieben Leben verloren hat. Die anderen Waffen sind per Sprung oder Kletteraktion zu berühren, falls man diese haben möchte. Dabei haben sich die Fleisch-Tomaten als höchst unbrauchbares Gemüse erwiesen. Wesentlich wirkungsvoller sind Zweiweg-Taschenlampen, Mega-Lampen und die Zweiweg-Mega-Strahler. Bumerang, Telefonhörer oder Frisbee-Scheibe sind nur Mittelmaß. Da das Geschehen im Kampf gegen die Uhr abläuft, ist es ratsam, auf Bonus-Icons zu achten, die mit „T“ (Time) vermerkt sind. Andere Signs: „L“ (Zusatz-Leben), „P“ (Extra-Punkte) oder „R“ – hier hilft der am Fallschirm herabschwebende Rambo-Gizmo Billy aus der Bredouille: er kllt mehrere Monster.

Insgesamt gesehen ist *Gremlins 2* eine zweifelhafte Produktion, die nur wenig Feinheiten aufweist (eine Zwei-Billy-Option ist vorhanden; allerdings ein Spieler nach dem anderen). Es wird sich herausstellen, ob der User bereit ist, hier zuzugreifen. Für alle Gremlin-Fans allerdings, die schon Sticker, Puppen und Poster besitzen, kommt ein weiteres Sammler-Objekt hinzu...

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
AMT ATTACK SUB	66 00		24 00		FLIGHT OF THE INTRUDER			89 00		PRINCE OF PERSIA			62 00	
A-10 TANK KILLER	26 00		89 00		RUSH SM 2	95 00	95 00			PROJECT WRESTANT				39 00
ADULT SOUND CARD					RUMBLE QUEST	63 00			36 00	PROJECTIVE	66 00	66 00		
ALL TIME 14 VO	22 00	72 00	269 00	44 00	FLOOD	66 00	66 00			RAILROAD TYCOON	66 00		58 00	
ANAC	66 00			34 00	FOUNTAIN OF DREAMS			62 00		RAINBOW ISLANDS	62 00	52 00		34 00
ANARCHY	52 00	56 00			TULL METAL PLANET	51 00	51 00		34 00	RED STORM RISING	66 00	62 00	62 00	48 00
ANTI HEADS	34 00				GHOST 'N' GHOSTS	62 00	62 00			RESOLUTION 101	66 00	66 00	65 00	
APPRENTICE	54 00			34 00	GHOSTBUSTERS 2	62 00	50 00	22 00	34 00	REVOLUTION	62 00	62 00		
ATOMIC	51 00	81 00		33 00	GLOBAL DILEMMA			95 00		ROCK DANCE BOULDS 2	62 00	62 00		
BAD MOOD					GOED DE THE ATECS	58 00	55 00			SAMURAI	66 00	66 00	66 00	59 00
BAL OF POWER 1000	66 00	66 00	66 00		GOLD RUSH	72 00	62 00	22 00		SECOND FRONT	29 00		72 00	
BAL OF THE PLANETS					GRAVITY	62 00	62 00			SEC. OF MONKEY ISLAND			62 00	59 00
BARDI EALE 2	59 00		66 00	41 00	GREAT COURTS	66 00	66 00	45 00		SECRET OF SL. IL				
BARDI EALE 3				41 00	GUINOGAE			62 00		SHADOW OF THE BEAST 1		58 00		
BATMAN THE MOVIE	62 00			34 00	GUINOGAE	66 00		62 00		SHADOW OF THE BEAST 2	29 00			
BATTLE SQUADRON	62 00				HAPOON	66 00		62 00		SHERMAN MA	66 00	66 00	66 00	
BATTLE OF NAPOLEON					HEROES QUEEE	85 00	55 00	55 00		SHOCK WAVE	66 00			
BATTLECHES	62 00	62 00	72 00	59 00	HILLSFART	56 00	62 00	58 00	45 00	SILENE SERVICE	64 00	64 00	64 00	4 E 00
BATTLECHES 2					HOSPITAL	62 00	62 00			SILENT SERVICE 2				
BATTLEHAWKS 1942	58 00	58 00	58 00		IMPERUM	66 00	66 00			SM CITY	22 00	22 00	75 00	48 00
BATTLEMATER	22 00	62 00			IMPOSSIBLE	66 00	66 00			SM CITY TERR ED	57 00		52 00	24 00
BLOCK DUE	66 00		66 00	34 00	INDIANA JONES ADV	66 00	66 00	72 00		SNOWSTRIKE		66 00	62 00	54 00
BLOOD MONEY			62 00		INDIANAPOLIS 500	59 00		66 00	34 00	SOUND BLASTER	100 00	100 00		
BLOODWY DATA DISC	38 00			34 00	INT 30 TERMS	59 00				SPACE QUEST 1	45 00	65 00	85 00	
BLOODWYCH	82 00	62 00	72 00	41 00	INTERCEPTOR	65 00	66 00			SPACE QUEST 2	85 00	65 00	85 00	44 00
BOERSENTER	62 00	62 00	55 00		INTERPHASE	66 00	85 00		4 E 00	SPACE QUEST 3	14 00			
BOMBERS MISS DISC	55 00	35 00	55 00		IRON LORD					STAR COMMAND	24 00	24 00		34 00
BREACH 2	64 00				SHIRO	22 00				STARLIGHT 2	62 00	62 00		
BSE JANE SEYMOUR	62 00	62 00			IT CAME 1 THE DES					STEALTH TIGHTER			66 00	48 00
BUDOKAN	66 00		65 00		JET FIGHTER	95 00	95 00	105 00		STEEL THUNDER			41 00	
BUNDESLIGA MANAGER	66 00	56 00	54 00		KALAHAMA	99 00	66 00	66 00	39 00	STELLAR CRUSADE	57 00			
CADEVER	62 00	62 00			KICK OFF 2	99 00	99 00			STORM ACROSS EUROPE	79 00		56 00	
CAJUP CHALLENGE 101	29 00	5 E 00	29 00		KILLING GAME SHOW	56 00		85 00	34 00	STORMOVIS SU25			66 00	4 E 00
CALIFORNIA GAMES			75 00	41 00	KING'S QUEST 4	49 00	49 00			STUNT CAR RACER	66 00	66 00	66 00	54 00
CARRIER COMMAND			64 00		KLINGEN	66 00				SUBBUTOG	49 00	49 00		
CENTURION EMP OF ROM	62 00	42 00	22 00	58 00	LAST HUNTER 2	64 00	64 00	64 00		SUKEI CARS TD 2	29 00		29 00	
CHAMBERS OF SHOLIN	66 00	62 00			LEGION OF TAIRGHAIL	22 00	69 00	62 00		SWORD OF ARAGON	72 00			
CHAMPIONS OF KYPHAN					LEISURE LARRY	85 00	85 00	85 00		SWORD OF TWILIGHT	66 00			
CHADS STRIKES BACK	72 00				LEISURE LARRY 2	85 00	85 00	85 00		TENNIS CUP	66 00	66 00	62 00	41 00
CHRONOQUEST 2			26 00		LEISURE LARRY 3	62 00	64 00	64 00		TESE DRIVE 2	62 00			
CHUCK YEAGERS 20				4 E 00	LOOM	22 00				TIERS	72 00	22 00		
CHUCK YEAGERS APT	65 00	55 00	85 00		LORDS OF 1 RS SUN	66 00		59 00		THIRD COURIER	62 00	54 00		
COOLNAME KEMAN	85 00	85 00	85 00		MT TARK PLASDON	22 00				THUNDERSTORM	66 00	66 00	75 00	32 00
COLLUSION CHES X	85 00	85 00	85 00		MAGIC TLY	62 00	62 00			THUNDERSTORM 2	58 00	54 00	22 00	54 00
COLONEL'S RESCUE	75 00				MAN HUNTER 2	85 00	85 00	85 00	34 00	TRAD 5	72 00			
COMBO RACER	65 00	55 00			MANCHESTER LTD	62 00	62 00			TURBICAN	51 00		34 00	
COMO OT CAVELOE	54 00	85 00			MANNAC MANSION	65 00	66 00	66 00	44 00	UFO			67 00	66 00
CONQUEROR 10	65 00	65 00	66 00		MICROPROSE SOCCER	85 00	66 00	66 00		ULTRA 5	75 00	23 00	57 00	
CORPORATION	61 00			61 00	MIDNIGHT RESSANCE	65 00				ULTRA 6			89 00	
COURSE OF AZ BONDS	62 00	62 00	72 00		MIDWINTER	85 00	66 00	21 00		UNREAL	69 00			54 00
DANGLER	62 00	62 00	62 00		MAGE & MAGIC 2	28 00	56 00	78 00	41 00	VENUS FLY TRAP	51 00			
DAYS OF THUNDER	55 00	58 00	62 00	48 00	MILESTONES COMP	58 00				VIRING CHILD	58 00		62 00	62 00
DE HARD					MURDER	58 00				W. GRETORY ICEHOCKEY	58 00		66 00	
DEMOMATION	51 00				MUSOLE CARIS	32 00		52 00		WALL STREET WIZARD	51 00	5 E 00	66 00	
DEMON FIGHT	25 00	75 00			NEUROCRANCER	66 00				WALL OF THE LANE			66 00	41 00
DEMON FORCE	79 00				NEW ZEALAND SEGV	62 00	58 00			WASTELAND	69 00			
DEMON STRIKE			22 00	4 E 00	NIGHTREED	58 00	58 00			WELTIS	69 00		64 00	
DEMON WARS			66 00		NORTH & SOUTH	62 00	62 00			WIFES OF EURY	72 00		64 00	
DEMONYEN	22 00	22 00	22 00		NUCLEAR WAR	62 00		22 00		WOLF PACK	6 E 00	5 E 00		34 00
DUNGEONMASTER	62 00	82 00	82 00		OLIMPERUM	51 00	51 00	34 00		WORLD CUP 1000	6 E 00			
DUNGEONMASTER 1MS	62 00	82 00	82 00	54 00	OMEGA	22 00	72 00	72 00	64 00	X-GUT	64 00	64 00	25 00	
E-MOTION	66 00	66 00	66 00		OPERATION SPOJANCE	66 00				ZENOMORPH	64 00	62 00	65 00	
E-MUGHERS INT SOCCER	66 00	66 00	66 00		OPERATION STEALTH	58 00	58 00			ZENDON	62 00	62 00	65 00	34 00
EARTHSHAKE	66 00	66 00	66 00	4 E 00	OVERLUP	29 00				ZAK MC KRACKEN	66 00	66 00	67 00	48 00
ELE					PANZER BATTLES	62 00	62 00		41 00					
EPYR 21	45 00	45 00			PAPA DODIO 90	62 00	62 00	66 00						
ESC FROM THE PLANET	22 00		36 00		PAPA GOF	5 E 00	51 00							
EUROCHALLENGE 102	62 00	65 00	62 00	48 00	PINBALL MAGIC	62 00	49 00	62 00	54 00					
1-15 STRIKE EAGLE 2	65 00	65 00	65 00		PIRMANIA	62 00	66 00	66 00	48 00					
E-10 COMBAT PILOT	62 00	65 00	65 00		PIRATES	62 00								
F-16 TAUION	62 00	65 00	65 00		PLAISER	51 00	51 00							
1-10 MISSION DISC E	62 00	65 00	65 00		PLAYER MANAGER	51 00	51 00							
1-10 MISSION DISC 2	62 00	65 00	65 00		PLUOTING	54 00	54 00							
F-16 STEALTH FIGHTER	62 00	65 00	65 00		POLE QUEST 2	85 00	85 00	85 00	55 00					
F-20 RETALIATOR	64 00	64 00			POOL OF RADIANCE	66 00	66 00							
ENAL BATTLE	62 00	62 00	82 00	45 00	POPULOUS	66 00	66 00							
FIGHTING TOMBSTER	62 00	62 00			POPULOUS OASA D	30 00	36 00	36 00						
FIRE & BOMESTONE	62 00	62 00			PORTS OF CALL	79 00			34 00					
FIRE & FORGET 2	62 00	62 00			POWERDRIFT	62 00	62 00							
FLIGHT 4 DV			145 00		POWERDRIFT	62 00	62 00							

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

AFTERBURNER 2	99 00	F-1 TRIP BATTLE	56 00	PC-KID	85 00	CD DARIUS	105 00
ARMED F	69 00	FINAL BLASTER	89 00	POWER L BASE 3	89 00	CD FINAL ZONE	105 00
BASEBALL 90	79 00	FINAL LAP TWIN	89 00	PSYCHO CHASER	76 00	CD LEGION	99 00
BATMAN	99 00	FORMA SOCCER	89 00	PUZZNIC	89 00	CD SODATAMS	89 00
BE BALL	69 00	GALLAGA 85	54 00	R-TYPE I	69 00	CD VARIS 3	109 00
BERABOM MAN	89 00	HEAVY UNIT	89 00	RASTAN SAGA II	99 00	CD WONDERBOY 3	89 00
BLODIA	66 00	HELL JOURNEY	95 00	S STAR SOLDIER	96 00	H S-PL ADAPTER	43 00
BLOODY WOLF	85 00	HONEY O.T. ROAD	79 00	SHINOBI	86 00	H CD ROM ADPTER	139 00
BLUE BRING	89 00	IMAGERIGHT	89 00	SIDEARMS	89 00	H CD ROM/INTERF.	645 00
COMMANDO BEAR	69 00	KLAX	89 00	SOKOBAN	69 00	H C. GRAFX PAL	279 00
CYBERCOP	59 00	LEGENDARY AXE 2	89 00	SON SON II	89 00	H C. GRAFX RGB	329 00
CYBERCROSS	56 00	LODE RUNNER	79 00	SPACE HARRIER	69 00	H JOYB XE-1 PC	69 00
DEVIL CRASH	89 00	MAN WRESTLING	91 00	RIGER HEU	86 00	H JOYPAD	37 00
DE HARD	99 00	MR HELI	75 00	VEIGUES	99 00	H SUP.GRAFX PAL	495 00
DONDOKODON	89 00	NEUTOPIA	79 00	VIGILANTE	64 00	H SUP.GRAFX RGB	495 00
DOUBLE RING	59 00	NEW ZEAL STORY	76 00	VOLFRVIEV	89 00	SG BATTLE ACE	41 00
DOWNLOAD	95 00	NINJA SPIRIT	99 00	WARACUPE STORY	89 00	SG DARIUS PLUS	119 00
DRAGON SPIRIT	56 00	NINJA WARRIORS	89 00	WORLD C TENNIS	89 00	SG GHOLSN G	139 00
DUNG EXPLORER	76 00	PARANOIA	76 00	XEVIOUS	95 00	SG GRAND ZOERT	87 00

SEGA MEGA DRIVE

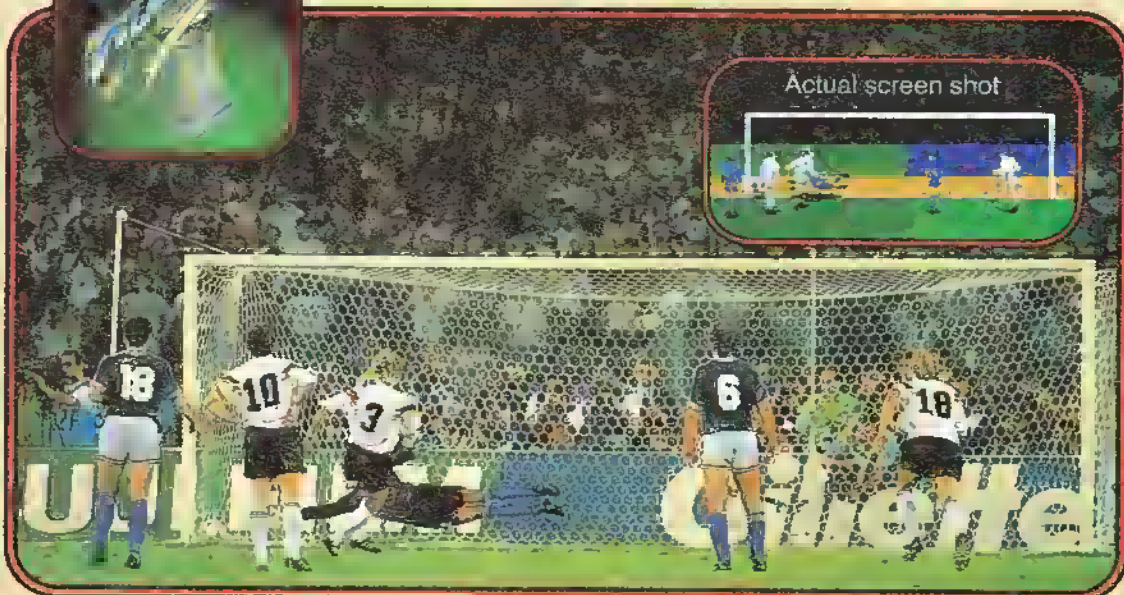
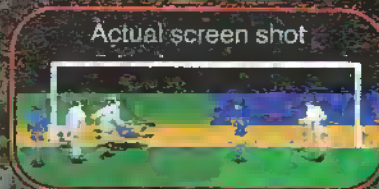
AFTER II	95 00	HELLFIRE	89 00	RAINBOW ISLAND	89 00	WHIP RUSH	75 00
AXIS FZ	89 00	HERZOG II	79 00	RASTAN SAGA II	89 00	W. CUP SOCCER	85 00
BATMAN	95 00	HURRICANE	89 00	S MASTERS GOLF	85 00	H ARC. POWER ST.	129 00
COLUMNS	89 00	INSECTOR X	89 00	S REAL BASKET	85 00	H JOYB XE-1 ST	69 00
CYBERBALL	89 00	KLAX	89 00	SHEN MYOON	89 00	H JOYPAD	41 00
DARWIN 4081	78 00	KUJAKUOH II	74 00	SOKOBAN	59 00	H SEGA M. PAL	289 00
D.I. BOY	89 00	MOONWALKER	89 00	STRODER	99 00	H SEGA M. RGB	289 00
E-SWAT	89 00	NEW ZEAL STORY	89 00	SUP. MONACO GP	89 00		
GHOSTBUSTERS	89 00	PHANT STAR II (engl)	99 00	TATSUJIN	69 00		
GHOULSN GHOSTS	85 00	PHELIOS	89 00	THUNDERFORCE III	89 00		

MicroStyle

DER WETTKAMPF IST AUS UND HIER IST DER SIEGER!

Andreas Brehme ist der Star im Weltcup-Finale - Juli 1990. MicroStyle stellt den Sieger vor - im Herbst 1990.

Italia '90. Italien 1990. Fußball-Weltcup '90. Herrliche Augenblicke - fantastische Erinnerungen! Das größte Spiel der Welt flimmerte einen Monat lang über alle Bildschirme. Doch jetzt ist es Zeit, die Rolle des Zuschauers abzulegen und sich als Aktiver auf den Rasen zu begeben.



Hart am Ball bleiben, tief drin in der eigenen Hälfte, und dann einen gelungenen Paß rüber zum Flügel. Nichts wie los, ein Sprint hinunter, um das runde Leder wieder in Empfang zu nehmen... in Stellung laufen.

Da kommt der Ball hoch über die Verteidiger hinweggefliegen... Ein präzise geplanter Sprung, Annahme in der Luft, Runterziehen auf den Boden und stracks in Richtung Tor gekickt...

In International Soccer Challenge erleben Sie das Spiel hautnah aus der Perspektive des Spielers. Sie stecken mittendrin im rasanten 3-dimensionalen Geschehen und haben alles in der Hand!

- Spielen Sie den enthusiastischen Torschützen, den General im Mittelfeld oder den unerschütterlichen Verteidiger, unterstützt von intelligenten elektronischen Mannschaftskollegen.
- Verbessern Sie Ihre Spielqualitäten in internationalen Freundschafts-Matches, bevor Sie sich an die ultimative Herausforderung wagen - den World Cup.
- Diktieren Sie die Taktik und Strategie des Spiels, steuern Sie Ihre Elf für perfektes Teamwork.
- Nehmen Sie teil an 16 internationalen Begegnungen und messen Sie sich gegen die Besten. Das ist internationaler Fußball auf höchster Ebene.
- Benutzen Sie die vorgegebenen Züge wie Einwürfe, Eckbälle und Freistöße.
- International Soccer Challenge. Da steigen Gascoigne die Freudentränen in die Augen, Maradonna gerät in Aufregung und Hultt reißt sich die Haare aus.
- Lassen Sie sich mitreißen von der fiebrigen Atmosphäre, der Spannung und Rivalität. Dies ist Ihre Chance, Aktiv-Sport zu betreiben!
- Bald in allen guten Softwareläden für Commodore Amiga, Atari ST und IBM und Kompatible erhältlich.

**INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE VON
MICROSTYLE - DAS ABSOLUT ANDERE FUSSBALLSPIEL.**

CHASE H.Q.

Special Criminal Investigation II



AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
CBM AMIGA
ATARI ST

TAITO

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

BOMICO WE SOFTWARE PARTNER SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO WE SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

ocean

Haben die mich beim letzten Mal doch glatt vergessen. Ab heute und mindestens für immer und ewig (vielleicht) an dieser Stelle das (obligatorische) Konsolenvorwort. Denn: Was Manni kann, kann ich schon lange (äätsch).

Diesen Monat gibt's wieder Konsolengames wie Chemie in der Nordsee. Selbst Atari bringt Soft fürs unterernährte Lynx - und was für Games.

Nintendo hingegen scheint schon in den Winterschlaf gefallen zu sein. Es kommt einfach nichts Neues fürs NES. Der Game-Boy-Markt hingegen boomt ohne Ende. Ach so, im nächsten Heft stellen wir Euch (wenn's nicht zu stark schneit) das (tätäräta) Super Famicom vor!

Die deutschen Mega-Drives werden jetzt (endlich) angeliefert, und der erste Grauimporteur hat auch schon 'nen Adapter im Lager, mit dem man japanische Import-Module auf deutscher Hardware laufen lassen kann.

Wie heißt's doch gleich: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.

Viel Spaß beim Zocken!.



BOMBER MAN

System: PC-Engine, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Hudson Soft, Japan, Muster von: Hudson Soft.

Es gibt sie doch noch, die neuen Spiel-Ideen! Zumindest beweist uns dies BOMBER MAN von HUDSON SOFT. Auf den ersten Blick denke ich jedoch an ein Spiel des Schreckens: Ich bin allein und schmeiße das Game in die Engine. Dann stelle ich erstaunt fest, daß man nur zu zweit oder mit bis zu vier Mitspielern zocken kann. Naja, ich probiere irgendwie, das Ganze allein auf die Reihe zu bekommen, doch es macht absolut keinen Fun, zudem ist die Grafik unterdurchschnittlich, also nicht gerade motivierend. Enttäuscht gehe ich zum Amiga und warte, bis jemand kommt. Aha, Uli ist im Anmarsch! Nach kurzer Erklärung der Sachlage erklärt er sich bereit, ein paar Minuten mitzuzocken. Das Spielprinzip ist schnell erkannt: Jeder Spieler muß in einer Art Labyrinth versuchen, den anderen in die Luft zu sprengen (hähä). Da jeder Spieler in einer anderen Ecke des Bildschirms ist, muß erst ein Weg dorthin geschaffen werden, dieser ist nämlich durch Mauern versperrt. Freilich können/müssen diese weggesprengt werden, wobei einige jedoch nicht zu zerstören sind.

Jeder Spieler kann eine Bombe legen, die nach wenigen Sekunden explodiert. Nach Aufsammeln von einem Extra mit Bombensymbol kann die Zahl der legbaren Bomben erhöht werden. Ebenfalls der Detonationsradius kann durch ein Extra vergrößert werden. Nach ein paar Sekunden haben Uli und ich das Spielprinzip also erfaßt und machen uns gegenseitig die Hölle heiß und das im wahrsten Sinne des Wortes. Das Köstliche dabei ist, daß man allzuoft durch eigene Fehler sich selbst brutzelt, ohne ein Zutun des anderen. Dieser freut sich natürlich abgöttisch und merkt oftmals gar nicht, daß auch ihm der Tod bevorsteht. Das höhnische Gelächter des einstmaligen so freudigen Mitspielers verstummt - zur Freude des anderen.

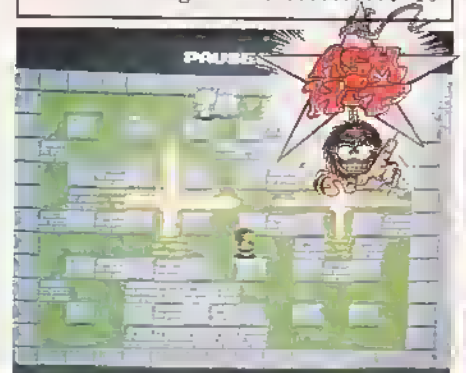
Vom Lachen, Fluchen und Treten gegen die Tischbeine angelockt, läßt sich Klein-Otti bei uns blicken, der freilich mitspielen darf. Doch er hat kein leichtes Spiel gegen uns und läuft oft in eine Falle, die Uli und ich ihm geschickt stellen. Flüche am laufenden Band seinerseits sind das Ergebnis.

Das absolute Spielvergnügen ist perfekt, als Torsten noch hinzukommt. Was sich ab diesem Zeitpunkt abspielt, kann nicht in Worte zusammengefaßt werden, man muß es erleben. Flüche, Lacher, Bündnisse, (Selbst-)Morddrohungen, Freudenschreie und, und, und ... hallen durch den Computerraum. Umherstehende schauen fassungslos zu. Bomber Man zwingt einen förmlich dazu, fies zu sein und selbst friedliebende Naturen wie ich werden zum erbarmungslosen Bomber.

Am schönsten sind Bündnisse, die man untereinander schließt, und unter denen Dritte leiden. So nimmt man beispielsweise einen in die Zange, so daß er zwischen zwei Bomben klemmt - einen Ausweg gibt es nicht, denn über gelegte Bomben kann man nicht laufen! Wie gesagt: Bei Bomber Man kommen die echt fieses und animalischen Charakterzüge eines jeden zum Vorschein, und gerade dies macht wohl den grandiosen Spielspaß aus. Für Leute, die oft mit Freunden zusammen sind, ein absoluter Knaller! Frohe Weihnachten und vor allem fröhliche Bombardements!!!

Hans-Joachim Amann

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10





STRIDER

System: Mega Drive,
empf. VK-Preis: ca. 130
DM, Hersteller: Sega/
Capcom, Japan, **Muster**
von: EC Electronics, 8000
München.

Der Typ auf dem Screen klingt echt so, als hätte er gerade lebensbedrohendes Asthma: Ein andauerndes, kratziges „Pah-pah-pah“ läßt jeden wieder die Fragwürdigkeit des Rauchens zu Bewußtsein kommen. Gleichwohl ist die Absicht des Herstellers SEGA eine ganz andere - es soll geballert werden. In Lizenz von CAPCOM besorgte man sich die Rechte für den hustenden Helden, der in Wirklichkeit mit einem Laserschwert rumäcbzt und als STRIDER für Recht und Ordnung im recht futuristischen Rußland des Jahres 2048 sorgen muß. Wer diesen Titel irgendwo schon einmal gehört hat und

sich nun fragt, ob das 'n Déjà Vu-Erlebnis sein könnte, kann beruhigt werden: Das Spiel erschien schon vor geraumer Zeit für diverse Heimcomputer. Eigentlich müßten wir Strider deshalb in die Konvertierungsseiten packen, doch da der Mega-Drive-Strider mit dem Heimcomputer-Strider ungefähr soviel gemeinsam hat wie ein Motorsäge mit Umweltschutz, gehen wir die ganze Sache an dieser Stelle noch einmal ausführlich an.

Die Spezialität des Games sind die ausgefuchsten Spring- und Klettertechniken des Striders, der sich in den Levels durch äußerst hügeliges Gelände durchschlagen muß. Eben diese Boden- und Hangelakrobatik kam bei den Heimcomputerfassungen so gut wie nicht zum Zuge, doch Sega gelang für das Mega Drive die Megaumsetzung. Dies beginnt schon bei den Grafiken, die schlichtweg phantastisch sind und dem Automatenpiel in nichts nachstehen. Jedes Level verfügt über einen ganz eigenen Stil an Backgrounds:

Da gibt es verträumte Täler mit schneebedeckten Bergspitzen, verschlungene Wälder samt Bodengewächsen, eine kleine Meeres- und Himmelimpression oder auch High-Tech pur für die Science-Fiction-Fans unter den Spielern - einfach toll! Klar, daß die verschiedenen Spielobjekte diesen Augenweiden in nichts nachstehen. Die Sprites sind teilweise von imposanter Größe und perfekt animiert - dies betrifft besonders den Strider, den Helden des Spiels. Er kann mit gelungenen Saltos und waghalsigen Kletteraktionen die verzwickten Backgrounds erklimmen und sein Laserschwert mit diversen Boni optimieren.

»STRIDER – der absolute Action-Wahnsinn. Diesem Spiel gehört die Zukunft!«



Darüber hinaus ist der Levelaufbau einfach genial und bietet Abwechslung und Überraschungen in Massen. So begnügt man sich nicht nur mit hyperintelligenten und riesigen Endgegnern, nein, zusätzlich gibt's noch Mittel-End- und Zwischen-End-Gegner - die Ausmaße der Levels sind dementsprechend gigantisch.

Trotz aller Hindernisse und verzwickter Situationen bleibt Strider jedoch äußerst spielbar, wenn auch nicht einfach. Eine Continue-Option gibt's zwar nicht, doch kann die Anzahl der Spielerleben und der Schwierigkeitsgrad im Options-Menü eingestellt werden. Frustig wird Strider also nie - ganz im Gegenteil! Wer einmal angefangen hat, dieses Spiel zu zocken, wird so schnell nicht mehr davon loskommen. Strider ist wohl eines der intelligentesten und besten Actionspiele, die je erschienen sind. Das abgerundete, wirklich neue Spielkonzept, angefüllt mit reichlich Balleraction und guten Ideen, die phantastische Grafik und der hervorragende, stimmungsvolle Sound (plus Sprachausgabe) machen Strider zum Topspiel für das Mega-Drive. Die Heimcomputerfassungen sehen dagegen echt blaß aus. Daß das Spiel ein wenig über dem sonstigen Preisniveau liegt, hat übrigens einen triftigen Grund: Strider ist nämlich das erste Acht-Megabit-Modul für das Mega Drive! ■

Michael Suck

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Konsolen

So ein Zirkus!



F1
Circus

System: PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Nichibutsu, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Und wieder dröhnen die Motoren, quietschen die Bremsen und stinken die Abgase. Der japanische Hersteller NICHIBUTSU hat nun auch den noch wenigen Super-Grafx-Besitzern ein Renn-

spiel beschert. Ob sie an F1 CIRCUS allerdings ihre Freude haben werden, wollen wir zunächst einmal dahingestellt sein lassen.

Zu Beginn können an dem gewählten Fahrzeug verschiedene Veränderungen vorgenommen werden. Reifen, Bremseneinstellung, Lenkung und dergleichen mehr können ausgewählt bzw. modifiziert werden. Anschließend sollte man sich für den Übungsmodus entscheiden, um sich mit der arg gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Joypad-User dürfen

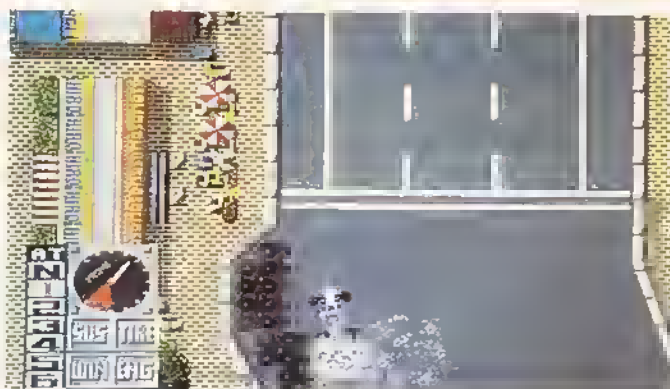
da übrigens noch größere Schwierigkeiten haben als Stick-Benutzer. Es folgt die Qualifikation für die eigentlichen Rennen, in denen man sodann auf die Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten geht.

Bei alledem stechen zwei Punkte besonders deutlich hervor: der Sound, der mit dem Geschehen auf der Rennpiste beileibe nichts zu tun hat, und die Grafik, die an Bescheidenheit kaum noch zu übertreffen ist. Wohlgermerkt, das Ganze

spielt sich auf der Super Grafx ab und nicht etwa auf einem C-16! Wenn Ihr also unversehends in den Besitz eines Hunderters gekommen sein solltet, so überlegt Euch gut, was Ihr damit anstellt. F1 Circus jedenfalls ist sein Geld nicht wert! ■

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	6
Sound	5
Realitätsnähe	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Frauenpower!



VALKYRIE

System: PC-Engine, **empfl. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Es wurde wirklich Zeit! Immer und ewig dürfen nur die heldenhaften Männer auf dem Screen metzeln, fighten und Siege feiern. Das ist jetzt vorbei! Mit VALKYRIE schuf NAMCOT quasi das weibliche Gegenstück zu Wonderboy: Eine normannische Amazone, die trotz zwei hinderlichen Zöpfen das Schwert ebenso meisterlich zu führen versteht wie ihre männlichen Kollegen. So ganz neu ist das Spiel übrigens nicht: Bereits 1986 gab's 'ne Automaten-

fassung - Valkyrie ist also tatsächlich die direkte Wonderboy-Konkurrentin.

Trotz des biblischen Alters spielt sich Valkyrie aber recht flott, denn das Game bietet neben dem recht ballerbetonten Jump-and-run-Vergnügen einige Rollenspielelemente. So können in den sechs Levels insgesamt 21 verschiedene Boni gefunden, gewonnen oder gekauft werden. Neben diversen Waffen bieten die Shops auch einige Zaubersprüche - das nötige Kleingeld dafür hinterlassen die zahlreichen Gegner nach ihrem Ableben; mit etwas Glück finden sich sogar prall gefüllte Schatztruhen. Weitaus schwieriger ist es da schon, die Rätsel zu lösen, die von einigen Charakteren gestellt werden: Da das Game komplett japanisch ist, könnt Ihr die Antworten nur raten. Ein kleiner



Tip: Die richtige Antwort für die erste Frage ist A, für die zweite B.

Dies alles klingt so, als ob Valkyrie schrecklich komplex wäre. Stimmt nicht. Die Levels sind eigentlich recht klein bemessen, größere Irrwege nicht vorhanden. Mit etwas Zähigkeit und dank der Continue-Funktion sind die Endgegner fix erreicht. In den Shops kann man auch nichts falsch machen, da nahezu alle Extrawaffen gut zu

gebrauchen sind. Mag Valkyrie für heutige Standards auch etwas schlicht sein, als Einstieg taugt es jedoch allemal. Die Grafik ist, wenn auch durchschnittlich, so doch recht süß geraten, das Spiel läßt sich ohne große Motivationsverluste ein paar Stündchen zocken. Trotzdem: Für einen Hit hätt's schon ein bisschen mehr Frauenpower sein müssen! ■ msu

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



GAME BOY

Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon
Duck Tales
Ghostbusters
Palamedes
Nemesis

u.v.m.

MS DOS

Secret of Monkey
Island 79,00
Stormovik SU 25 79,00
Fountain of Dreams 69,00
Battle Chess II 79,00
Silent Service II 89,00
Buck Roger a.A.
PGA Tour Golf 75,00
Soundblaster 439,00

u.v.m.

SEGA MEGA DRIVE

NEUHEITEN:

Arrow Flash
Axis
Burning Force
Fatman
Hellfire
Rainbow Islands
Strider

u.v.m.

AMIGA

Cadaver
Power Monger 69,00
Immortal a.A.
Operation Stealth 69,00
Plotting 69,00
Night Breed a.A.
Rick Dangerous II 65,00

u.v.m.

PC Engine

Sonderangebote:

Drop Rock	39,00
Rock On	39,00
Doraemon	39,00
Dragon Spirit	49,00
Galaga '88	49,00
Space Harrier	49,00
Cyber Cross	49,00
Mr. Heli	59,00
Barunba	59,00
Blodia	59,00
Kikikaikai	59,00
Space Invaders	59,00
Heavy Unit	69,00
Formation Armed F	69,00
Psycho Chaser	69,00
Paranoia	69,00
Xevious	79,00
Barouba Man	79,00
Cyber Core	79,00
Veigues	79,00
Klax	89,00

viele weitere

Sonderpreise a. A.

MÜNCHEN - HAMBURG
ÖSTERREICH - SCHWEIZ



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92 a - 8000 München 80

Tel.: 089-4489389

Fax: 089-291402

Kieler Str. 425 - 2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010

Fax: 040-5404933

Andechsstr. 85 - A-6020 Innsbruck

Tel.: 0512-492626

In der Zone

Vorstadt 38 - CH-8200 Schaffhausen

Tel.: 053-251332

...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Schweiz

Bis daß die Augen flimmern...



W-RING

System: PC-Engine,
empf. VK-Preis: ca. 110
DM, **Hersteller:** Naxat
Software, Japan, **Muster
von:** EC Electronics, Dy-
natech.

So langsam komme ich zu der Überzeugung, daß bei NAXAT nur ausgewachsene Verrückte arbeiten. Nahezu jedes Game dieser Firma hat einen ganz speziellen, ausgefallenen Touch, der bei keinem anderen Hersteller zu bemerken ist. Egal, ob nun ein Flipper rein auf Bio-Basis mit hüpfenden Totenköpfen gebastelt wird oder in einem Ballerspiel Blattläuse gemolken werden: Naxat schickt den Spieler immer auf den totalen Psychotrip.

So auch beim neuesten Werk aus der Software-schmiede, dessen Titel W-RING ungefähr so aussagekräftig ist wie einst *R-Type* – nomen est omen! Über die Handlung soll an dieser Stelle kein Wort verloren werden; schließlich ist sie nicht lesbar (weil japanisch) und auch ohne jede Bedeutung.

Immerhin läßt sich aus den bunten Bildchen und ein paar Englisch-Brocken in der Anleitung herauslesen, daß W-Ring sechs Levels, fünf Extrawaffen und drei Bonus-symbole bietet. Die Levels scrollen dabei im wesentlichen horizontal und je nach Flugbewegung ein Stückweit hoch und runter. Daß die Pta-ge eines jeden Ballerspiels, nämlich die Endgeger, ebenfalls nicht fehlen, versteht sich von selbst.

Baller-Zutaten dieser Art sind altbekannt. Was Naxat jedoch daraus zusammenge-



»Ideenreich und schnell – W-RING bringt Leben in die Ballerbude!«

braut hat, kann sich sehen lassen. Ein wesentlicher Faktor für die Steigerung der

Raumschiff verwechselt wird. Tja, und dann sorgt noch das hektische Vertikalscrolling für die komplette Konfusion.

Naxat treibt das Spielchen aber noch mit zahlreichen Hindernissen, Nadelöhren und verwirrenden Back-grounds auf die Spitze, so gibt es in Level drei sehenswerte Effekte durch geschicktes Colourcycling:

Wasserfälle fließen an wirren Bergformationen herab und herauf, während ein wahrer Nieselregen sich über den Rest des Screens ergießt. Wer hier den Überblick behalten will, muß sich voll konzentrieren und die richtige Waffe zum richtigen Zeitpunkt ein-



Mit dem Double-Ring ab in die Röhre Foto: PC-Engine

Motivation ist eindeutig das geschickte Verwirrspiel, das Naxat mit der Geschwindigkeit treibt. Die Gegner kommen in der Regel mit einem Affenzahn über den Screen gebraust und lassen sich fast nur reflexartig abschießen.

Wer da nicht das Dauerfeuer in der Optionpage eingestellt hat, wird wenig Freude haben! Beim Zerplatzen entsteht zudem kurzzeitig eine schnell fliegende Explosionswolke, die nur zu leicht mit einem feindlichen

setzen. A propos Waffen: Zur Verfügung stehen ein Laser, Missiles, eine Mehrwegkanone, ein Ringschild sowie ein Ringschuß, wobei jede Waffe maximal dreifach aufgerüstet werden kann. Von besonderem Nutzen sind im übrigen die beiden Ringwaffen, denn mit ihnen erhält das eigene Raumschiff eine ringförmige Zusatzhülle, die das Schiff bis zu einem gewissen Grad von Hindernissen abgleiten lassen. Diese Eigenschaft werdet ihr besonders in Level fünf, dem

absoluten Höhepunkt des Spiels, schätzen lernen. In diesem Level wird nämlich, abgekupfert vom Spielhallen-Klassiker *Air Buster*, ein verzweigtes Röhrensystem mit zahlreichen Sackgassen rattenschärf schnell durchgescrollt. Gleich einem Formel-1-Rennen müssen die richtigen Abzweigungen oder plötzliche Verengungen in Sekundenbruchteilen erkannt, das Schiff sicher gelenkt werden. Ein Riesenspaß!

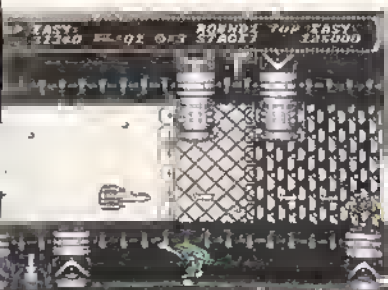
Trotz der unzähligen animierten Objekte und den aufwendigen Scrollaktionen kommt die Engine jedoch nie ins Schwitzen. Kein Flakern stört den Spielspaß, Geschwindigkeitsverringerungen treten nur ganz selten und in sehr kritischen Situationen auf. Die Grafik ist darüber hinaus der gewohnte, gut durchdachte und sehr abwechslungsreiche Naxat-Stil: Bio plus High-Tech. Abgedreht und hörensicher ist der Sound, dessen Kompositionen so gar nicht an Gewohntes erinnern – aber gut sind sie!

Größter Pluspunkt ist jedoch unbestritten die hohe Spielbarkeit zusammen mit dem abwechslungsreichen Spielablauf. Zwar läßt sich W-Ring im „Beginners-Level“ etwas sehr locker bis ins fünfte Level spielen (warum gibt's eigentlich nur sechs Levels?), doch dafür sind die beiden letzten Spielstufen knackig hart. Wer's lieber im ganzen Spiel knackig mag und auch ansonsten *R-Type* und *Image Fight* zum Frühstück verspeist, kann ja mal den „Expert-Level“ ausprobieren. Ansonsten dürfte W-Ring jedoch jedem Ballerfan den puren Fun bieten – bis daß die Augen flimmern!

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10





Schwierig - aber gut!



HELLFIRE

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Ballerla



ZARLÖR MER- CENARY

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim

Der amerikanische Hersteller Epyx hat sich mittlerweile richtig auf Ataris Hand-

Hammerhart!

HELLFIRE für das Sega Mega Drive macht jedem Actionfreak das Leben zur Hölle, so war jedenfalls mein erster Eindruck vom neuen Ballerspiel aus dem Hause NCS.

Euer Raumschiff, mit dem Ihr ein halbes Dutzend horizontal scrollender Welten heil durchqueren sollt, besitzt glücklicherweise vier verschiedene Waffensysteme. Des weiteren könnt Ihr noch auf eine begrenzte Zahl an Powerschüssen (gute Durchschlagskraft!) zurückgreifen. Als überaus lebensnotwendig erweisen sich ferner die zahlreichen Pick-ups. Doch selbst mit einem solch

schlagkräftigen Gefährt wird Euer

Ballertrip schnell zu einer Tortur. Die Enemies scheinen nämlich von Anfang an auf den Spieler einzupraseln, so daß also wieder einmal Schnellfinger gefragt sind. Zudem halten die überlangen Levels auch so „einige“ nette Hindernisse für Euch parat. Für genügend Spielspaß dürfte deswegen gesorgt sein.

Die Grafiken sowie die hübsch animierten Sprites wußten recht gut zu gefallen,

ganz im Gegensatz zum Scrolling, das eher mit Ruckeleinlagen glänzen konnte. In Sachen Sound gab's auf dieser Konsole ebenfalls schon Besseres. Ballerfreaks können dennoch getrost zugreifen. **Torsten Blum** ■

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

held Lynx eingeschossen. Große Besonderheiten in Sachen Spielablauf werden Euch bei Zarlör Mercenary sicherlich nicht erwarten, denn dieses Game erweist sich als ein Shoot'em up-Spielchen bekannter Machart. Doch dafür geht in den gut sechs Stages ganz ordentlich der Punk ab. Selbst Ballerfreaks Marke Ottfried Schmidt kommen bei den miesen Angriffsformationen der Aliens sowie dem übrigen Kleinvieh, das den Screen noch unsicher macht, gehörig ins Schwitzen. Zum Glück könnt Ihr

Eure Kopfgeldprämie am Ende eines Levels in zusätzlicher Bordbewaffnung anlegen.

Die Grafik steht dem Spielspaß eigentlich in nichts nach. Nicht nur die abwechslungsreich gestaltete Levels versüßen den „harten Job“. Vor allem die zahlreichen Sprites machten einen exzellenten Eindruck, auch wenn sie stellenweise ein wenig flackern. Am Horizontalscrolling von Zarlör Mercenary gibt es dagegen rein gar nichts zu kritisieren. Lediglich der Sound klingt auf die

Dauer etwas monoton, doch in solchen Fällen hilft bekanntlich der Lautstärkeregler.

Abschließend kann ich Euch das Game nur wärmstens ans Herz legen, vorausgesetzt natürlich, Ihr fahrt auf gut gemachte Ballergames ab. ■

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

SEIT JAHREN IHR GROßER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

SEGA®

NEUHEITEN MEGA DRIVE

Strider, Fatman, Burning Force, Granada, Rainbow Island, Roadbusters, Truxton II, Axis, Populous, Budokan, Hydlide Adventure, Atomic Robokid, Hellfire, Arcade Power Stick

Großer CWM Spielführer zur MEGA DRIVE. Buch mit über 100 Seiten ausführlichen Spielbeschreibungen und Tips und Tricks. Ein tolles Nachschlagewerk für MD Besitzer und Einsteiger.

UMZUG / NEUERÖFFNUNG

Ab dem 01. November 1990 eröffnen wir unser neues Ladengeschäft in Bad Harzburg!
(Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis: den CWM Versand erreichen Sie bereits ab dem 15. Oktober nur noch unter der neuen Adresse und Telefon-Nummer!

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt sich! Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör!

Viele Neuheiten für alle Systeme erschienen, einfach anrufen oder den brandneuen Katalog anfordern, unverbindlich und kostenlos!

TELEFON: 05322 / 54081 und 54082

PC Engine®

Neuheiten

Final Blaster, Double Rings, Afterburner, Die Hard, Gomola Speed, Legendary Axe II, Darius Plus, Valis III, F1-Circus, Populus

Nintendo®

Neue Spiele für alle Systeme.
Rufen Sie uns an.

CWM

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit gehandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

CWM

Konsolen

Taschen-Billard für 30 lange Minuten im Bus



SIDE VS. POCKET BILLARD

System: Game Boy, empf.
VK-Preis: ca. 60 DM, **Her-**
steller: Data East/Ninten-

do, Muster von: ECS, 8000
München.

Wer hat es noch nicht gese-
hen: Bud Spencer reißt mit
dem Queue das Tuch kaputt.
Woody Allen läßt Kugeln rei-
henweise vom Tisch hüpfen.
Alle stellen sich dumm und
dämlich an – dabei sieht Bil-
lard so einfach aus. Man
stößt, und das Ding ver-
schwindet im Loch. Das
kann jeder. Wer's noch nicht
so perfekt beherrscht, kann

bei SIDE VS. POCKET BILLARD
von DATA EAST/NINTENDO
noch ein paar Lehrstunden
nehmen. Wahlweise im
9-Ball oder Pocket darf – auch
mit einem zweiten Game
Boy zusammen – eingelocht
werden, was das Tisch Tuch
aushält. Im „normalen“ Spiel
gibt es Punkte fürs Einlo-



BILLARD – klein, aber
fein für den Gameboy

chen in Reihe (2; 3; 4;...) oder in Sequenz (also jeder
Stoß ein Treffer). Beim Pok-
ket-Spiel muß man alle Ku-
geln einlochen, ohne eine
bestimmte Anzahl von
„Fehlstoßen“ zu überbieten.



»Alles dabei, was
man zum Taschen-
billard braucht.«

Um das Game so realistisch
wie möglich zu machen,
kann man neben der Wucht
und Richtung des Abstoßes
auch die Bahn der Kugel be-
stimmen – so richtig profes-
sionell, mit Anschneiden,
Nachlauf und diesen ganzen
Tricks. Es ist alles dabei, was
man zum Taschenbillard
braucht. Dazu gibt's drei Not-
te Sounds sowie eine Grafik,
die an Übersichtlichkeit
nichts zu wünschen übrig
läßt. Ein Heidenspaß für ver-
rauchte Kinderzimmer! ■

Peter Braum

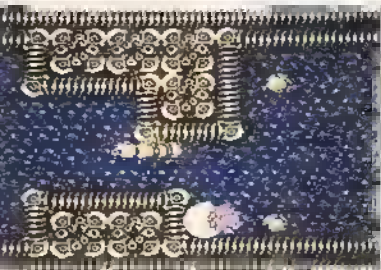
Grafik	8
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



GOMOLA SPEED

System: PC Engine, **Preis:**
ca. 110 Mark, **Hersteller:**
UPL Company Ltd., Ja-
pan, **Muster von:** ECS,
8000 München.

Klein, aber oho!, staunt
man immer wieder, wenn
man die winzigen PC-Engi-
ne-Cartridges in Händen
hält. Flach wie 'ne Flunder,
aber randvoll mit Daten und
Informationen. Obschon



Den wären wir erst mal los!

auch hier durchaus Zweit-
klassiges angeboten wird, ist
der Anteil der besseren unter
den Engine-Produkten doch
erstaunlich hoch.

Ein Programm, das mit Si-
cherheit zu den Highlights
gezählt werden kann, hat der
japanische Hersteller UPL
COMPANY gerade veröffent-
licht. GOMOLA SPEED heißt
es, und es besticht einmal
mehr durch sein einfaches,
aber fesselndes Spielkon-
zept.

Der Spieler steuert eine
goldfarbene Kugel. Berührt
man weitere gleichfarbene
Kugeln, so verleibt man sie
sich ein und zieht sie gewis-
sermaßen als Schwanz hinter
sich her. So bildet sich all-
mählich eine immer länger
werdende Schlange, die man

durch die labyrinthartigen
Level manövriert. Aufgabe
des Spielers ist es, die auf
dem Spielfeld herumschwir-
renden Bonusgegenstände
einzufangen. Dies geschieht,
indem man sie mit der
Schlange einkreist. Gelingt
dies nämlich, so lösen sie
sich in Wohlgefallen auf und
bereichern das Punktekonto.

Nun wäre die Angelegen-
heit ja noch relativ harmlos,
wären da nicht die zahlrei-
chen Gegner in Gestalt von
Käfern, Fröschen, Krebsen
und dergleichen mehr.

Berühren sie die Schlange,
so bricht sie an dieser Stelle
auseinander und muß mü-
hsam wieder zusammenge-
setzt werden. Berühren sie
gar den Kopf, so geht ein Le-
ben verloren. Um sich der
Angreifer zu erwehren,

können Bomben gelegt wer-
den. Sie ziehen die Feinde
magisch an, lähmen sie für
einen Moment, und nun
kann man sie ebenfalls ein-
kreisen und vernichten. Al-
lerdings darf man die Bom-
ben auch selbst keinesfalls
berühren, da sie dem eigen-
en Dasein auch nicht eben
bekommen.

Damit wäre auch schon das
Wichtigste zu Gomola Speed
gesagt, außer daß das Ding
einen Heidenspaß macht.
Hektik und Streß sind vor-
programmiert und der Spiel-
spaß damit garantiert. Wenn
auch der Name des Pro-
gramms ein wenig eigenartig
klingt – es ist ein Titel, den es
sich zu merken lohnt. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Wie Kaugummi

Konsolen



FINAL BLASTER

System: PC-Engine, empf.
VK-Preis: ca. 110 DM,
Hersteller: Namcot, Japan,
Muster von: EC Electronics, Dynatex, 4755 Holzwickede.

An Selbstbewußtsein scheint es der Konsolenabteilung des Spielhallengiganten Namco nicht zu mangeln. Als sei es nicht genug, ein Shoot-em-up recht annähernd FINAL BLASTER zu nennen, wird zusätzlich noch der Firmenname NAMCOT in bildschirmfüllenden Lettern über den Screen gescrollt. Da kann man doch was erwarten, oder?

Geboten wird jedoch vielmehr japanische Hausmannskost, die sich in ihrer Rezeptur an fremdem und eigenem geistigen Eigentum vergreift. So ist Final Blaster

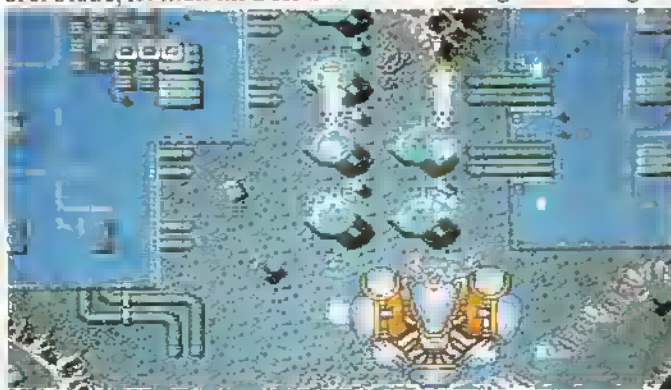
in sieben vertikal scrollende Levels aufgeteilt, die mit einem kleinen Raumschiff erfolgreich durchflogen werden müssen. Selbstredend gibt es Endgegner und Extrawaffen, die dem Spiel zusätzlich Reiz geben sollen. Tun sie aber nur bedingt, denn Namcot bietet dem Ballerfreak echt nur ganze zwei Extrawaffen! Der Clou an dieser Sache soll jedoch die Kombination beider sein: Nimmt man zunächst drei rote Power-Ups und danach drei blaue, ist man im Besitz

der bestmöglichen Waffe und ausgestattet mit zwei Drohnen und 'nem Laser. Natürlich kann das Ganze auch ganz durcheinander und damit über Zwischenstufen gesammelt werden. Das System ist ja ganz nett und auch recht neu – doch das langsame Aufrüsten einzelner Extrawaffen macht meiner Meinung nach mehr Spaß.

Im Spielverlauf ist's dann ganz vorbei mit neuen Gags. Wir erleben ganz im Gegen-

teil die altbekannte Plattenparade aus *Xenious* sowie einige Angriffsformationen aus dem allseits beliebten und verehrten *Gunhed*. Der tollste Einfall ist wohl noch das bißchen Rückwärtsscrolling, wenn das Raumschiff zurückgesteuert wird, aber – na ja. Technisch ist Final Blaster wohl fehlerfrei, doch das müde, ewig gleichmäßige Scrolling und die trägen Schüsse der Gegner ziehen jedes Level wie Kaugummi. Und wenn Ihr das Kaugummi sieben Levels lang gelutscht habt, schmeckt das Spiel genauso... ■

Michael Suck



Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Die hard – Die harder – Die hardest!

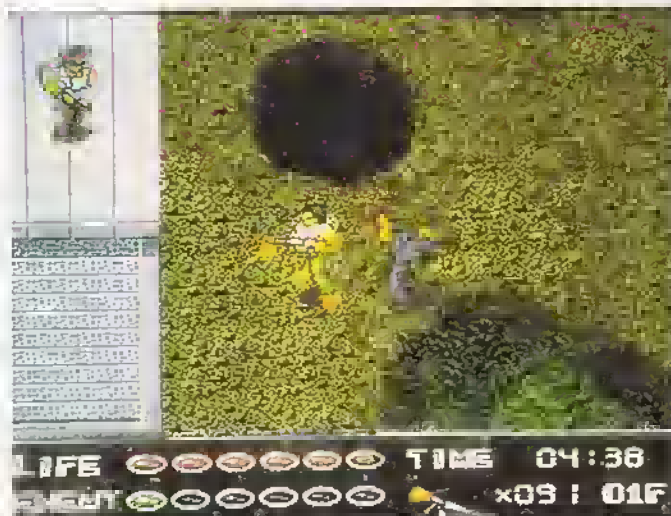


DIE HARD

System: PC-Engine, empf.
VK-Preis: ca. 110 DM,
Hersteller: Pack-in-Video/
Nihon Bussan, Japan,
Muster von: EC Electronics,
Dynatex, 4755 Holzwickede.

Ja, ich verstehe Euer Stirnrunzeln, die erstaunt hochgezogenen Augenbrauen und den kritischen Ausdruck in Euren Augen. Und dann dieser fragende Gesichtsausdruck: Wie denn? Schon wieder DIE HARD? Dritter Teil, oder was? Wer stirbt denn hier am langsamsten? Keine Bange, Leute! Ich werd's Euch erzählen.

Die Hard für die PC-Engine ist schlicht eine weitere



Versoftung des grandiosen Action-Streifens, hat aber mit der Activision-Versoftung, obwohl von den Engländern weiterlizenziiert, nichts zu tun. Die Hard ist auf der PC-Engine ein geradezu „klassisches“ Baller-

spiel mit einer ansprechenden Anzahl von zehn Levels. Die klassischen Elemente hätte man sich jedoch sparen können, denn Die Hard spielt sich auf der Konsole wie ein müder Rambo-Abklatsch: Vier Knarren und

drei Bonus-Gegenstände sollen für Abwechslung sorgen, zahllose Feinde auf weitem Flur (wortwörtlich) oder in versteckten Räumlichkeiten sorgen für Stimmung. Der Filmplot ist nicht wiederzuerkennen, die Spielhandlung hingegen schon nach wenigen der recht einfachen Levels ganz schön öde. Der Sound ist mäßig, die Grafik ein unhaltbarer Zustand. Und was sollen bloß diese ewigen Irrweg-Spielereien??? Die Hard kann man diesem Spiel echt nicht wünschen – die fast wäre besser. ■ Michael Suck

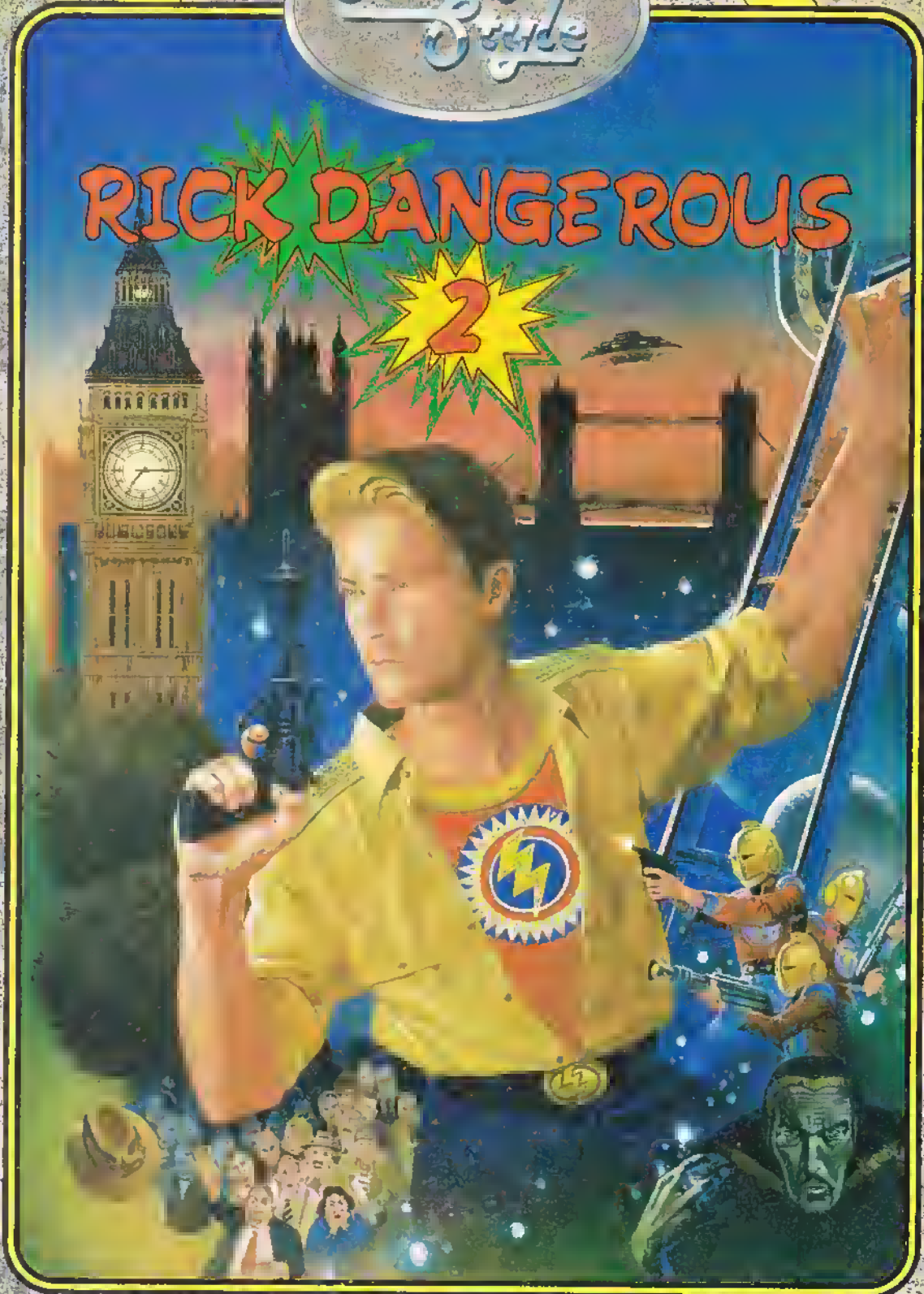
Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3

HE'S BACK! HE'S BACK! HE'S BACK!

*Movie
Style*

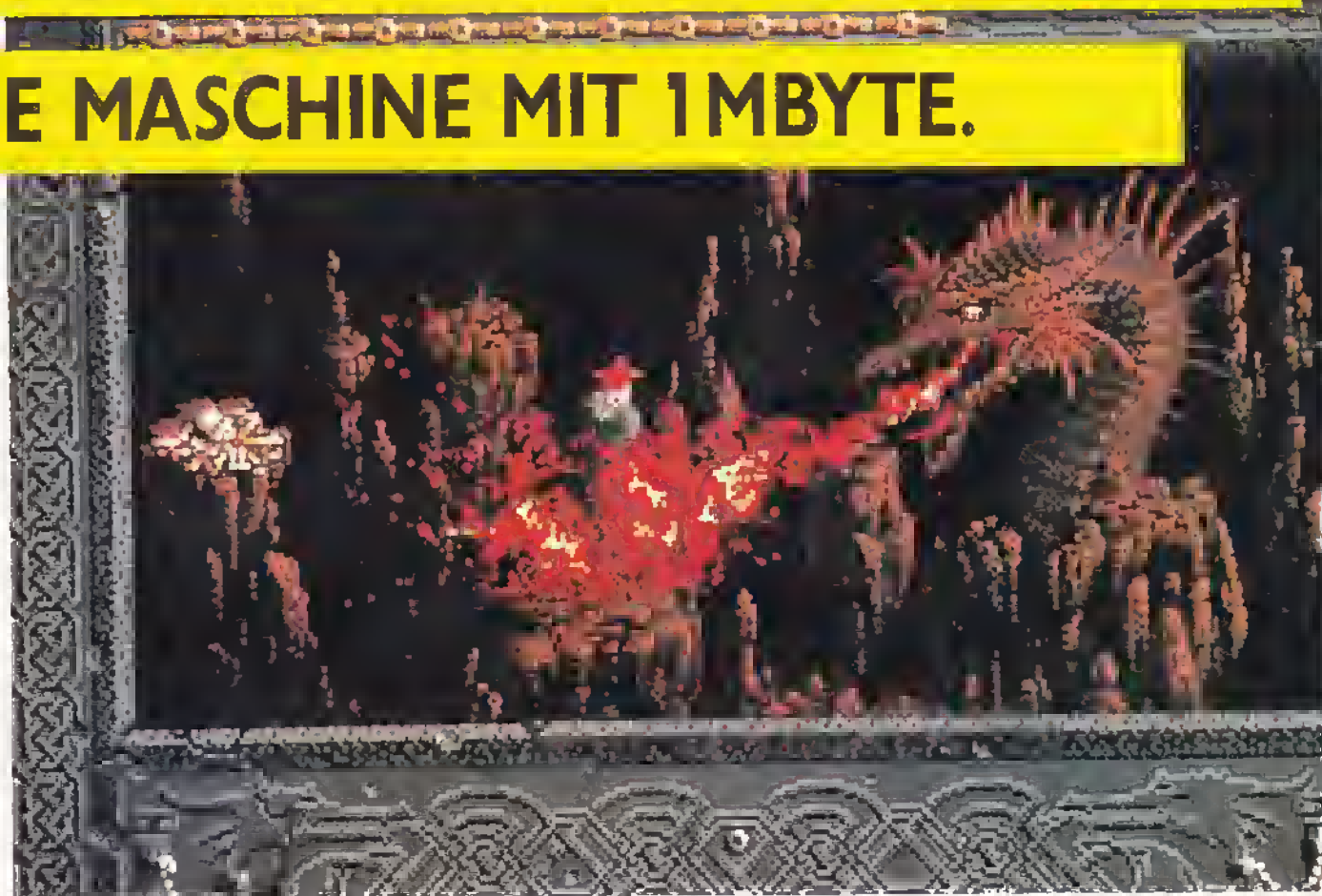
RICK DANGEROUS

2



Rick Dangerous II.
Der Mann mit ist wieder da!
WIE DER BLITZ!

DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM* FÜR EINE MASCHINE MIT 1 MBYTE.



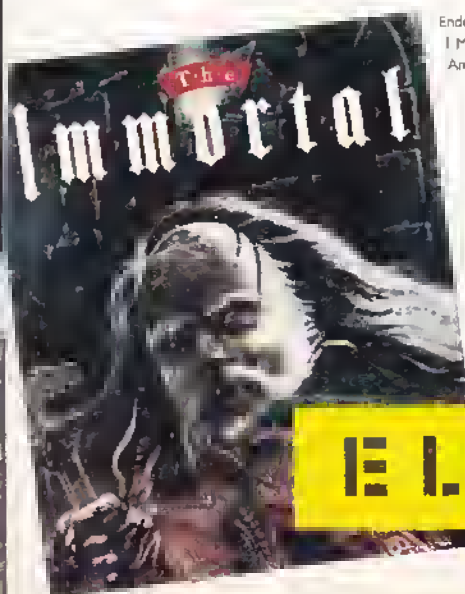
* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM.
Wenn Du aber bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programm!

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.



Ende September erhältlich
1 Mb RAM benötigt
Amiga/Atari ST

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111

Konsolen



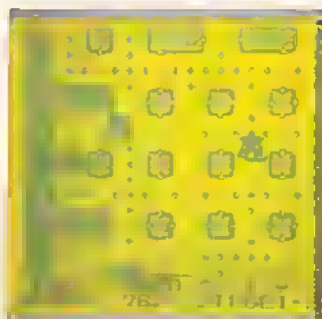
LOCK 'N' CHASE

System: Game Boy, empf.
VK-Preis: DM 49,-, **Hersteller:** Data East Corp. (Deco), Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Der kleine gelbe „Pillen-fresser“ treibt jetzt auch auf dem Game Boy sein Unwesen. Die DATA EAST CORPORATION bringt mit LOCK 'N' CHASE eine (tragbare) Pac-Man-Variante heraus. Der „Held“ des Spieles, ein gelber Ball mit Zylinder und zwei Füßen, muß in gewohnter (Atari-VCS-Manier) durch Dutzende von Räumen wandern und kleine Pünktchen auf sammeln. Bis auf einige „neuzeitliche“ Erweiterungen, wie Scrolling, diverse Extras und Bonuslevel ist jedoch alles beim alten – Stand: VCS 2600 – geblieben. Nur für absolute Freaks.

top

Gesamteindruck..... 6



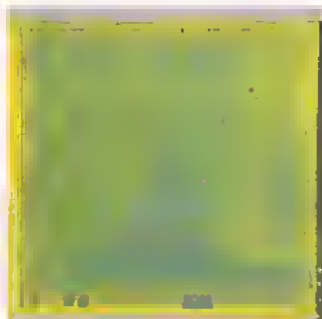
GARGOYLE'S QUEST

System: Game Boy, empf.
VK-Preis: ca. 65 DM, **Hersteller:** Capcom, USA, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Direkt aus Amerika kommt Firebrand angereist, um auf dem Game Boy seinen Planeten vor dem Untergang zu retten. GARGOYLE'S QUEST ist die amerikanische Version von Maikalmura Gaiden, das es schon seit längerer Zeit gibt. In CAPCOMS erstem Game-Boy-Spiel muß der Spieler einen Feldermaus-mäßigen Typen Jump-and-Run-artig durch etliche horizontal- und vertikal-scrollende Level steuern und allerhand ekliges Gesocks abknallen. Das Ganze erinnert ein wenig an den Klassiker Ghost & Goblins und macht – vielleicht gerade deshalb – ungeheuer viel Spaß. Capcom ist mit Gargoyle's Quest ein echter Glücksgriff gelungen. Absolutely tough, get it!

top

Gesamteindruck..... 10



SOKO-BAN II

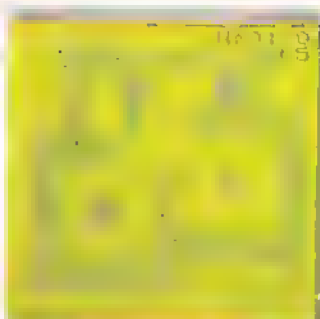
System: Game Boy, empf.
VK-Preis: ca. 60 DM, **Hersteller:** Pony Canyon Inc., Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Hi, ihr Game-Boy-Fans, ab sofort dürft Ihr wieder fleißig im Lager arbeiten. Für 60 DM gibt's nämlich den Nachfolger des legendären Denkspiels Soko-Ban. Wie schon beim Vorgänger, steuert Ihr auch bei SOKO-BAN II einen fleißigen Lagerarbeiter durchs Game, der jede Menge Kisten auf markierte Punkte schieben muß. Insgesamt 120 neue Level bietet das Follow-up. Grafik- und soundmäßig hat sich nicht viel geändert. Doch das tut bei einem Spiel dieses Genres auch nichts zur Sache.

An Soko-Ban II werden selbst die freakigsten Kniffler einige Zeit knobeln. Es ist teilweise schon unmenschlich schwierig. Für Anfänger nicht empfehlenswert. Alle Kniffler und Tüftler sollten aber einen Blick riskieren.

top

Gesamteindruck..... 9



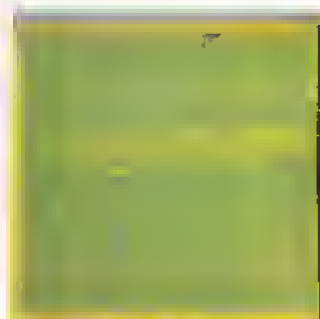
BEACH VOLLEY-BALL

System: Game Boy, empf.
VK-Preis: ca. 60 DM, **Hersteller:** Tonkin House, Japan, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Wer auch im Winter BEACH VOLLEYBALL spielen will und zufällig einen Game Boy besitzt, sollte sich das gleichnamige Programm aus dem Hause TONKIN HOUSE reinziehen. Für knapp drei 20-Mark-Scheine erhält man zwar nicht die allerbeste Umsetzung dieses Sports, doch für den ersten Versuch, ein Spiel dieses Genres zu programmieren, ist Beach Volleyball gar nicht mal schlecht geworden. Mit bis zu zwei Leuten (verlinkt) kann man am Match teilnehmen, wahlweise kann auch allein oder sogar mit zwei Personen gegen den Game Boy angetreten werden.

top

Gesamteindruck..... 7



Schildkröten-Fieber!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Erhöhte Ansteckungsgefahr
besteht auf Amiga, Atari ST,
Commodore 64, Amstrad CPC
und MS-DOS.



Teenage Mutant Hero Turtles™, April O'Neil™, Shredder™, Heroes in a Half Shell™, Mouser™, Bebop™, Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrosoft Ltd. under license from Konami® and under sub-license from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrosoft Ltd.
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

KONAMI

United Software

Das ist die Programm

SOFTWARE UNITED
FTWARE UNITED S



PANG

System: Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Na, also, es geht doch! Ein knappes Jahr mußten wir alle warten, bis die heißbegehrte Umsetzung des Spielhallenknüllers PANG nun endlich als Umsetzung für die Heimcomputer vorliegt. Nach langem Hin und Her ist es wieder mal OCEAN gelungen, die Lizenz an Land zu ziehen. Kein Wunder: Schließlich scheut Ocean bei populären Coin Ops nie Kosten, aber öfters die Mühen. Viele Umsetzungen wurden somit glatt in den Sand gesetzt, bis auf die löblichen Ausnahmen *Midnight Resistance* und *Plotting*. Bei PANG konnte man von Ocean ebenfalls 'ne Menge erwarten, denn schließlich gibt's bei PANG kein Scrolling und keine komplizierten Animationen.

PANG ist eigentlich das simpelste Spiel der Welt, so simpel wie einst *Pong*: Auf dem Screen hüpfen ein großer Ball herum, der mit der Spielfigur abgeschossen werden muß. Bei einem Treffer geht der Ball jedoch nicht kaputt, sondern teilt sich in zwei kleine-

re Bälle. Diese Teilungsprozedur geschieht - je nach Größe des ursprünglichen Balles - maximal dreimal. Dann endlich verschwinden die kleinsten Bälle nach einem Treffer, und der Spieler erhält zur Belohnung ein paar Punkte. Klaro, daß der Screen ruck zuck mit hüpfenden Bällen unterschiedlichster Größe gefüllt ist und die Hektik wächst. Aber gerade das macht den großen Reiz des Spiels aus!

Dieses Spielprinzip ist im übrigen fast so alt wie das vorhin erwähnte *Pong*, wurde jedoch von MITCHELL ersi-

(übrigens ganz im Safari-Look) einen Fanghaken senkrecht abschießen. Jeder Ball, der in die Flugbahn des Hakens oder an das aufstrebende Seil gerät, wird natürlich zerlegt. Und damit's noch interessanter wird, spendierte Mitchell unzählige Extrawaffen und Boni, die als reichhaltiger Segen aus den aufgespaltenen Bällen herunterfallen. So könnt Ihr z.B. Euren Fanghaken verdoppeln oder ihn gegen eine Pistole eintauschen. Ergattert Ihr die Bombe, werden alle Bälle urplötzlich auf die kleinste Stufe zerstückelt -

unterscheiden sich in überhaupt nichts von dem genialen Spielhallenvorbild. Ganz toll sind die vielen Backgrounds gelungen, die ebenfalls nahezu ohne Qualitätsverlust vom Automaten rübergezogen wurden und den Spieler auf eine Weltreise schicken. Neben stimmungsvollen Landschaftsbildern darf man sich am Eifelturm oder ägyptischen Pyramiden erfreuen. Logisch, daß bei all diesem Perfektionismus der Zwei-Spieler-Modus ebenfalls nicht fehlen darf. Allerdings mit einem Schönheitsfehler: Geht eines der fünf Spielerleben hops, müssen beide Spieler die Runde von vorn beginnen. Warum darf der andere Spieler, wie beim Automaten, nicht einfach weiterspielen? Ärgerlich ist auch, daß PANG keine Continues anbietet. Das Game verfügt nämlich über knackig harte Levels, die echt schwer zu meistern sind. Die beiden Sonderleben für 50.000 und den nahezu unerreichbaren 300.000 Punkten bringen's echt nicht.

Sieht man jedoch von diesen minimalen Schnitzern ab, bleibt PANG doch ein hervorragend aufgemachtes Actionspiel, daß besonders hohes Geschick vom Spieler verlangt. Das Konzept mag simpel sein, doch es ist witzig und macht durch die tolle Aufmachung und die vielen Extras monatelang Fun - und zwar besonders zu zweit. Ocean kann man nur wünschen, auch die nächsten Umsetzungen in dieser Qualität anzuliefern! ■

Michael Suck



Viel Hektik, viel Ehr - „Super-PANG“ (Amiga)

klassig und mit vielen neuen Ideen in Szene gesetzt. So gibt es außer dem „nackten“ Spielkonzept eine umfangreiche Levelaufteilung, wobei die Levels wiederum in einzelne Runden zerlegt sind. Jede Runde birgt dabei unterschiedliche Schwierigkeiten: In manchen Screens sind Plattformen und Leitern als Hindernisse und zur Ablenkung der Bälle aufgebaut, zusätzlich gibt's gleich mehrere der dicken Brocken oder eine ganze Armee von kleinen, hektisch herumhüpfenden Kugeln.

Damit die Spielfigur nicht tödlich von den Bällen berührt wird, kann unser Held

eine recht gefährliche Angelegenheit. Sehr praktisch ist hingegen das Schutzschild und die Uhr: Das Schutzschild erfüllt seinen bekannten Zweck, die Uhr läßt alle Bälle für fünf Sekunden an ihren Plätzen verharren. Und als ob das alles noch nicht reichen würde, beschert Mitchell noch ein knappes Zeitlimit und einige Tierchen, die bedrohlich über den Screen krabbeln oder fliegen.

Ocean ist es löblicherweise gelungen, all diese Features originalgetreu in die Umsetzung einzubringen. Der lustige Vorspann, das Demo, die Zwischenbilder, die Sprites und sogar die Animation



»PANG ist witzig, genial einfach und ungeheuer motivierend - und eine perfekte Spielhallenumsetzung dazu!«

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



The Best.

Liebei Computerspiele,

das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielersortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie auch - wenn Sie die Neuheiten vorbeistellen!

AM500 Erweiterung auf 1MB 159
AMOS Amiga Game Creator 115

Soundblaster Card PC 429
(24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kompat.)

Disketten only: 64 AM ST PC
= auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = AM nur mit Speichererweiterung

4-D Sports Bowling #	69	69	69
Accolade in Action	81	81	81
Action Concepts	73	73	
Adv. Tied. Fighters #	73	73	73
Advantage Termin	57	57	
Air Support	73	73	
Alpha Waves #	49	49	49
Antares	69	69	
Armada 2525	81	81	81
Armour-Geddon	65	65	
B.A.T. #	81	81	81
B.S.S. J. Seymour F.Q.	65	65	
Back to Future 2 #	39	68	68
Bad Blood #	73	73	73
Radlands #	36	53	53
Balance of Planets #			95
Ballblazer De Luxe	81	73	
Bandit Kings of China	77	77	
Battle of Britain #	73	73	81
Battle Storm #	42	73	73
Rig Business	73	73	73
Billy the Kid #	63	63	73
Borsenleber #	51	73	73
Bombes FS	51	77	85
Born on 4th July	43	73	
Brain Blasters #	41	73	57
Buck Rogers (1M) #	73	73	73
Buddakan #	65	73	
Cadaver	73	73	68
Captive	73	73	73
Carthago	65	51	73
Celica GT4 Rally	73	73	
Challengers #	57	81	81
Champs Kryn (1M) #	65	73	81
Chase Simulator #	69	69	69
Chess Champion 2175	77	81	
Chrono Quest 2 #	77	77	73
Chuck Yeager A.F.T.	49	73	82
Codename Ice Man #	108	108	81
Conflict Europe 2	73	73	
Conqueror 3-D Tank #	73	73	73
Corporation	65	73	73
Cougar Force #	69	69	73
Course Azure (1M) #	65	81	77
Crack Down	39		
Crash	81	81	
Cruise for Corps	65	65	65
Days of Thunder #	41	68	68
Deathbringer	73	73	73
Deuteron #	99	99	99
Dick Tracy #	81	81	81
Die Hard #	51	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73
Dragon Flight	49	81	85
Dragons of Flame #	41	65	65
Dynasty Wars #	39	65	51
E-Swat	36	65	65
Earthrise			89

Ben Phantoms	73	73	
Elvira #	77	81	99
Enchanted Land	73	73	
Epic #	68	68	81
Epyx Sporting Golds #	73	73	73
F-16 Comb.Pl. #28 #	41	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	85	99
F-20 Retaliator #	63	63	76
Final Battle	73	73	
Fire & Brimstone	73	73	
Firepower	46	73	73
Firestone	41	57	57
Flight of Intruder FGA	95	95	95
PS ATP Bowling			113
Flood	73	73	
Full Blast #	57	81	81
Future Classics	73	73	
Future Basketball	65	65	
Gates of Dawn	73	73	81
Genie (Empire, 2) #	69	69	73
Godfather	43	73	73
Gold of Azteca	39	65	51
Great Courts 2 #	73	73	73
Gremlins 2 #	41	68	49
Guns & Butter (Geo.D.) #		85	
Gunsling #	57	65	65
Heart of China #		99	
Heaven Quest (1M) #	99	99	99
Horror Zombies	68	68	68
Imperium 2020	73	73	81
Indiana Jones Adv. #	73	73	81
Indy 500 Race #	73	73	73
Infestation #	65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73
Inspektor Griffu #	61	47	61
Intert. 3D Tennis	38	73	73
Intruder Adventure	73	73	73
Invest	41	63	57
Italy 90 Soccer #	49	51	55
James Pond	68	68	
Jenseits von Indien	73	73	73
Judge Dread 2	43	73	73
Jupiter Massdriver	73	57	
Keep 'Up Jones #			97
Khalid #	73	73	73
Kings Bounty #	53	81	81
Kings Quest 5 #			116
Klax #	38	49	49
Knight of Legend	51	77	77
Legend Billy Boulder #	68	68	68
Legend of Faerghall #	73	73	81
Legend of Lost	73	73	
L. S. Larry 3 (1M) #	99	95	108
Lemmings #	73	73	73
LJDX Attack Chopp. #	99	99	99
Lile & Death #	65	73	68
Line of Fire	41	73	73
Logo #	38	68	68
Long Wolf	43	65	65
Loom #	81	81	81
Loopz #	38	68	68
Lord of the Rings #	73	81	81
Lord of the Sea	73	73	
Lotus Esprit Chall.	43	73	73
Mania	73	73	
Masterblazer	73	73	81
Midnight Resistance	38	63	63
Midwinter #	73	73	85
Mig-29 Fulcrum	73	73	73
Moonshine Racers #	73	73	73
Monty Python #	41	51	57
M. U. D. S. #	73	73	81
Myrtal #	73	73	73
Nam 1965-1975 #	73	73	73
Narc #	61	61	76
Navy Seals	39	63	63
Night Dawg	43	81	81
Night Hunter #	73	73	73
Nightshift #	41	65	57
Ökopoloby by Vetter #	81	144	

Off Road Races	42	65	65
Old Well #			97
On the Road #	73	73	73
Operation Stealth #	65	65	65
Oriental Hero #	73	73	73
Outboard #	73	73	73
Outlands #	73	73	73
Pang #	68	68	73
Panza Kickboxing #	81	81	81
Paradroid 90	65	65	
Platoon	51	68	65
Planet Robot Monst. #	38	51	49
Plotting Puzzle	41	68	68
Pool Radiance (1M) #	62	65	65
Populous #	65	65	73
Porta of Call #	68	93	
Powermonger #	73	73	81
Prince of Persia #	73	73	81
Projectyle	73	73	
Prophecy Viking Child	68	73	73
Python #	43	73	73
Q8 Rally Ford	49	65	65
Q-Bert	73	73	
Ra Strategie #	41	57	57
Railroad Tycoon #	97	97	103
Ranx #	73	73	
Rat Pack #	65	73	73
Search for the Sky #	73	73	73
Reclerc	38	59	47
Resolution 101 #		65	65
Rick Dangerous 2	39	73	65
Riders of Rohan	73	73	73
Roadkill	40	68	68
Robot Commander	59	61	
Rod-Land	43	73	73
Rogue Trooper	73	73	
Rouken Drift	73	73	
Rotator #	73	73	73
Saint Dragon	41	65	65
Samurai #	73	73	81
Saracen	38	63	63
Secret Monkey Isl. dt.	97	97	97
Secret Silver Blades #	65	81	73
Secret Weapon of Luftw.			85
Shadow Warriors	38	63	49
Sherman M4 Tank #	73	73	73
Shockwave	73	73	
Silent Service 2 #		81	93
SimCity #	49	76	76
SimEarth #		76	76
Simulacra	65	65	
Skulls & Crossbones #	36	65	65
Snow Strike #	41	69	69
Sonic Boom	39	65	65
Space Rogue (Elite 2) #	51	81	77
Special Crime Inves.	41	69	69
Speedball 2	73	73	73
Spiderman	43	73	73
Spirit of Excalibur #	73	73	73
Starblade #	65	65	73
Star Command	65	77	73
Star Control #	57	73	73
Starflight I	41	65	65
Starlord #	41	73	73
Street Hockey #	73	73	73
Subbuteo #	41	57	57
Supremacy #	45	81	81
Suzuki Team	43	73	73
Team Yankee	73	73	90
Teenage Mutant Ninja	68	68	81
Tempus	103	103	103
Tennis Cup #	73	73	73
The Colonels Bequ. #	108	108	108
The Keep	73	73	
The Light Corridor #	61	61	73
The Last Patrol #	63	54	76
The Power Puzzle	73	73	
The Teller	73	73	
Tie Break Tennis	38	68	68
Tilt	42	63	63

Time Machine	42	73	73
Time Races		73	73
TNT Compilation	49	68	68
Total Recall #	42	68	76
Treasure Trap #	42	73	65
Turrican	41	57	57
TV Sports Basketball	65	77	77
Twin World #		73	57
Ultima 6 #	86	86	86
Ultima Savage Emp.	108	108	108
Ujiwera, M.L. Sim. 2 #		73	81
U.N. Squadron #	43	68	68
Vaccine #		73	73
Venom Wing		73	73
Venus Flytrap (1M)		51	51
Voodoo Nightmare		65	65
W. Grotzky Ich. (1M)		59	65
War - Global Dom.			81
War Jeep		73	73
Warhead		65	65
Welltris #		69	69
Wheels on Fire	49	76	76
White Shark		68	68
Wildfire #		73	73
Wingleader #		85	97
Wings FS (1M)		73	73
Wings of Death		73	73
Wings of Fury FS		65	65
Wolfpack #		81	95
Wonderland (1M)		77	77
World Boxing Man.	42	51	57
Wrath of Demons	43	73	73
X-Out	41	57	57
Xiphos	42	73	73
Zak McKracken #	57	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir sie auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt braudneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos!

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestellungsabg. + 1 € Versand (falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8,- und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a.) (-14% dis. Steuer, + DM 16,-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern: Listenpreise zuzugl. DM 6,-.

Drucklegung: 18. 10. 90 für aam
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare

Die Auswahl komplett -
alle Preise o.k. -
Und der Service super.
Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele
der guten internationalen Marken.
Viele mit der deutschen Anleitung.
Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich.
Auftrags-Aannahme täglich live ab
10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr
Zu allen anderen Zeiten
(z.B. abends oder an den Wochenenden)
gibt's telefonischen Bestell-Service.
Sprechen Sie bitte besonders deutlich.
Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

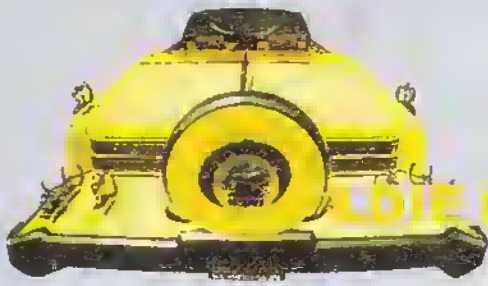
Viel Spaß.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



① Sicher per Karte oder Brief,
② Schnell per Telefon oder Fax





DEZEMBER

Blondgelocktes Hüpfwunder

Vor über vier Jahren stürzte sich ein kleiner Wuschelkopf ins Getümmel und uns ins Unglück. Wie schnell verschwanden die zäh ersparten Markstücke im Automaten, wie oft träumte man noch von lodernden Lagerfeuern und hüpfenden Kraken. SEGAs WONDER-BOY sorgte auch auf der 8-Bit-Konsole und den Heimrechnern für Furore. Seine zwei Fortsetzungen vervollständigten den Siegeszug. Außer den MARIO BROS. von Konkurrent NINTENDO hat es wohl nie eine so erfolgreiche Serie gegeben. Grund genug, das geliebte Teil aus seinem Dornröschenschlaf zu wecken!



WONDER-BOY

Systeme: Sega Master, C 64 (beide getestet), CPC, Amiga, **empf. VK-Preis:** zwischen ca. 30 und 60 Mark, **Hersteller:** Activision, Reading/Sega, **Muster aus:** ASM-Archiv.

Tom-Tom ist klein, blond, und man hat seine Freundin entführt. Voller Zorn begibt er sich auf den felsigen Weg, über Stock und Stein, um sein Herzblatt aus den Klauen des Unholds zu befreien. Durch sieben Level muß er gehen. Jeder ist in vier Abschnitte unterteilt und wartet mit einem feuerwerfenden Endmonster auf. Das gibt jeweils einen Gegenstand von WONDERBOYS Freundin frei, bis er sie zum Schluß selbst in die Arme schließen kann.

Das klassische Jump-and-Run mit Seitenansicht führt unseren Helden nach rechts. Abgründe, rolling stones und Spinnen sind nur einige der Fähnisse, die er überwinden muß. Rutschpartien auf Eisplattformen oder gut choreographiertes Wolken-

ballett stehen auch auf dem Programm. Innerhalb begrenzter Zeit muß Tom-Tom durch die Landschaften turnen und dabei ständig essen.

Verliert er seine Energie, ist auch ein Leben hinüber. Zum Glück hängen überall Hamburger und Obststücke herum... Von Negerkraken durch finstere Wälder in tiefe Tropfsteinhöhlen führt der Weg. Wichtig ist, daß Ihr Euch nicht zu lange an bestimmten Stellen „festbeißt“, denn die Zeit läuft gnadenlos ab.

Entlang des Weges liegen große Eier. Meistens enthalten sie angenehme Extras

(eine Wurfaxt als Waffe, eine Glücksfee für kurzzeitige Unverwundbarkeit, doppelte Punktzahl für aufgenommene Nahrung). An manchen Stellen lauert aber der Tod in der Schale. Setzt Wonderboy ihn frei, verfolgt er den Knaben unter Zeitabzug. Schafft Ihr es trotzdem bis zum nächsten „goal“, gibt es dafür eine saftige Punktpremie. Schon nach 30 000 und 120000 Punkten gibt es Extraleben, einige sind auch in der Landschaft aufzusammeln.

Die Umsetzungen sind recht unterschiedlich geraten. Vermittelt die SEGA MASTER-Version noch das tolle Automatengefühl, haben Sound und Grafik auf dem C

64 doch etwas gelitten. Bevor Technik-Fetischisten aber abwinken: Unser Wuschelkopf läßt sich hervorragend steuern. Alle Sprünge und Würfe könnt Ihr präzise setzen. Zum nächtelangen Spielspaß bedarf es eben nicht perfekter Farbenpracht oder Stereosound – die Spielbarkeit erzeugt die Sucht!

Sind die späteren *Wonderboy*-Folgen durch Shop- und Orakeleinlagen unterbrochen, so ist der Urvater noch ein geradliniges „Kenne-Dein-Monster-und-hüpfe-gezielt“-Abenteuer. Ideal für Anfänger ist der wohl dosierte Schwierigkeitsgrad: Mit Geduld und Übung überwindet Ihr auch den gemeinsten Unhold. Alle drei Folgen sind fürs Sega Master System noch erhältlich – und natürlich mit Adapter auch auf dem Mega Drive zu genießen. Die Computerfassungen gibt es noch in Kaufhäusern und manchen Ladenketten. Fragt einmal Euren Händler!

EVA HOOGH



Grafik ... Sega/C 64 8/6
Sound ... 8/7
Spielablauf ... 10
Motivation ... 10
Preis/Leistung ... 10



ROGUE TROOPER

24.99
CBM Amiga
Atari ST



BOMCO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMCO-Spielen? Möchten Sie Tipps zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMCO

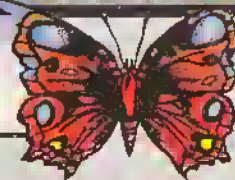
Am Sudpark 12, 60992 Kelsterbach

Sämtliche Informationen nur gegen Rückporto

Screen shots from the Amiga



KRISALIS
SOFTWARE LTD.



FLEETWAY
PUBLICATIONS 1990

DIE VOM HIMMEL



...versprach **LORICIEL** zwar nicht. Dafür griff das Pariser Softwarehaus zu seinem siebten Geburtstag tief in den „Hexenkessel“ und zauberte einige neue Spiele hervor. Anlaß war die größte Pressekonferenz der Firmengeschichte. Das Label **FUTURA** verspricht ausgereiften Langzeitspaß, Geschicklichkeit und Strategie sind die Leitmotive der neuen Produkte. Potentielle Hits? Ihr werdet's erfahren ...

LORICIEL lud ein, und alle kamen. Die gesamte französische Fachwelt war vertreten. Kollegen aus Spanien gaben sich ein Stelldichein und ASM war für die deutschen Leser dabei. Im schönen Country Club standen Programmierer, PR-Managerin FLORENCE OE MARTINO, sowie die „Führungsriege“ Rede und Antwort.

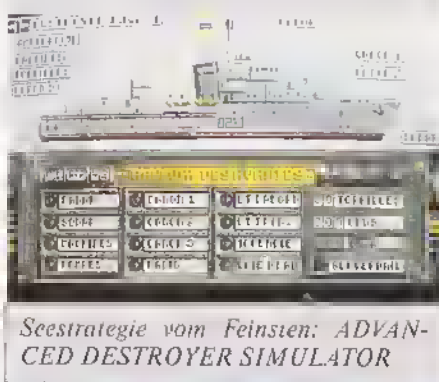
Firmenchef LAURENT WEILL umriß die bisherige Loricel-Story und gab Direktiven für die Zukunft aus. Schwerpunkte: Denkspiele und Konsolen. Die Franzosen sehen einen generellen Boom des Elektronik-Unterhaltungsmarktes. Als erste Firma unterzeichneten sie mit vier der sechs Konsolenhersteller - AMSTRAD, NEC, SEGA und ATARI. Verhandlungen mit Gigant NINTENDO sind im Gange. Die ersten Entwicklungen sind SUPER SKWEEK (s.u.) für Ataris LYNX und 'COPTER 271, sowie TENNIS CUP II für AMSTRADS GX 4000-Konsole.

SKWEEK ist wieder da! Das Pelzknäuel mit dem Rosa-Fimmel färbt demnächst die Bildschirme Eurer 16-Bitter ein, Test in diesem Heft. Rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns auch TIME RACE (alle 16-Bitter vorgesehen), ein Knobelenspiel um (dc)plazierte Dreiecke. Kickbox-Weltmeister ANDRÉ PANZA persönlich führte mit einem Sparringspartner einen Schaukampf durch. Anlaß: Das nach ihm benannte, technisch sehr gut aussehende PANZA KICK BOXING für die 16-Bitter. Wenn es rechtzeitig ankommt, lest Ihr den Test noch in dieser Ausgabe!

Vor der Vollendung steht THE MAGICIAN, ein farbenprächtiges Jump-and-



Mit Brückenbau und Monsterfallen durch's **BUILDERLAND**



Seestrategie vom Feinsten: **ADVANCED DESTROYER SIMULATOR**



Der **MAGICIAN** kämpft sich durch die Zauberbücherei

Run. Ein kleiner Zauberer ist in einer Bibliothek gefangen. Er muß versuchen, sie mit Hilfe von Büchern aus den Regalen zu verlassen. Leider machen ihm hüpfende Kröten, Gnome und andere magische Mieslinge den Weg zur Geschicklichkeitsprobe.

Genaues Timing erfordert auch Disc, neben PANZA zweites Spiel der Futura-Reihe. Zwei Spieler stehen einander auf schwebenden Plattformen gegenüber. Eure Figur seht Ihr von hinten, den Gegner steuert auf Wunsch der Rechner. Beide Plattformen sind von drei unsichtbaren Wänden umschlossen. Die Spieler werfen eine Frisbee-Scheibe so hin und her, daß sie möglichst den anderen oder den Boden trifft. Wie bei Tron löst der sich Stück für Stück (hier: Kachel um Kachel) auf, bis ein Spieler stürzt. Gar nicht so einfach zu steuern!

Sega-Freunde, aufgepaßt: Mit **BUILDERLAND** kommt ein originelles Jump-and-Run im Konsolenstil auf uns zu. Ein kleiner Wicht läuft durch eine Fantasylandschaft. Da er nicht hüpfen kann, muß er sich aus herumliegenden Felsbrocken Treppen und Brücken bauen. Die sechs seitlich scrollenden Level bestehen aus je 40 Bildschirmen. Es soll einige leckere Extras und nach 20 Screens jeweils ein hartnäckiges Monster geben. Builderland wird wohl vor Weihnachten für ST und Amiga erhältlich sein.

Bootsrennen **OUTBOARD** und Seeschlacht-Simulator **ADS (ADVANCED DESTROYER SIMULATOR)** runden das Jahresend-Programm ab. Für jeden ist etwas dabei. Hoffen wir, daß die Spiele halten, was Loricel verspricht! ■

EVA HOOGH



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

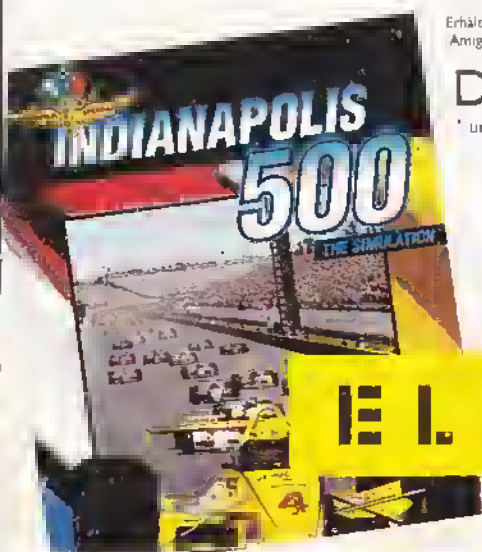


Indianapolis 500® ist zweifellos eine der schnellsten dreidimensionalen Simulationen auf dem Markt. Überzeugen Sie sich selbst!

“Die beste Rennsimulation, die es je gab” Manfred Kleimann, ASM.

Suchen Sie sich einen Penske Chevrolet, einen March Cosworth oder einen Lola Buick aus. Jeder Wagen ist anders getunt, und die einmalige Spezifikation für Armaturen und Motor ist jeweils der Stufe Ihres Könnens angepasst. Sie können sich auch ein Modell nach eigenem Entwurf zusammenstellen, um die Rennpiste einer authentischen Simulation des Indianapolis Motor Speedway mit Geschwindigkeiten bis 320 km/h zu meistern.

Dann erleben Sie Ihre unvermeidlichen Fehler noch einmal mit Action Replays wie im Fernsehen aus sechs spektakulären Perspektiven.



Erhältlich für
Amiga und IBM/PC.

DM 89,--*

* unverbindliche Preisempfehlung

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

RENTNER AUF SCHATZSUCHE



GOLD OF THE AZTECS

System: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark (Amiga), ca. 80 Mark (ST), **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, Castrop-Rauxel.

Mächtig imposant stellt sich das neue Game von U.S. GOLD vor. Die Verpackung in Gold und schlichem Grau, das Ganze edel mit Schwarz umrahmt. Das Titelbild ist nicht weniger eindrucksvoll: Ein halbes Dutzend unbeleideter (Miniatur-)Damen tragen mit hüßigem Gold gefüllte Krüge auf ihrem Haupt zu einem großen Steinbassin, das von einem Zentaur bewacht wird. Majestätischer Sound verstärkt diese huldvolle Atmosphäre. GOLD OF THE AZTECS verspricht ein spannendes Spiel zu werden!

Der Anleitung läßt sich entnehmen, daß die Hauptperson ein ehemaliger Vietnam-Kämpfer ist, der sich beinahe zu Tode langweilt, ehe ihm der Zufall eine Schatzkarte in die Hände spielte. Nach näherem Un-

tersuchen stellt sich heraus, daß diese den Weg zum Schatz der Azteken zeigt. Für Bret, den ehemaligen Einzelkämpfer, natürlich eine Herausforderung erster Sahne.

Auch ich kämpfe einzeln am Compi vor mich hin, und mein Interesse, Bret kennenzulernen, steigt von Sekunde zu Sekunde. Erstes Bild: Bret scheint mit dem Fallschirm abgesprungen zu sein, denn mit diesem hängt er in einem der urig aussehenden Bäume fest. Auf meinen Knopfdruck hin schneidet er sich los und ist so in der Lage, sich vorwärts zu bewegen. Und nun plötzlich habe ich ein Gefühl, als ob mir jemand mitten in der Nacht einen kalten Waschlappen ins Gesicht drückt. Bret bewegt sich, als hätte er 'nen Stock verschluckt.

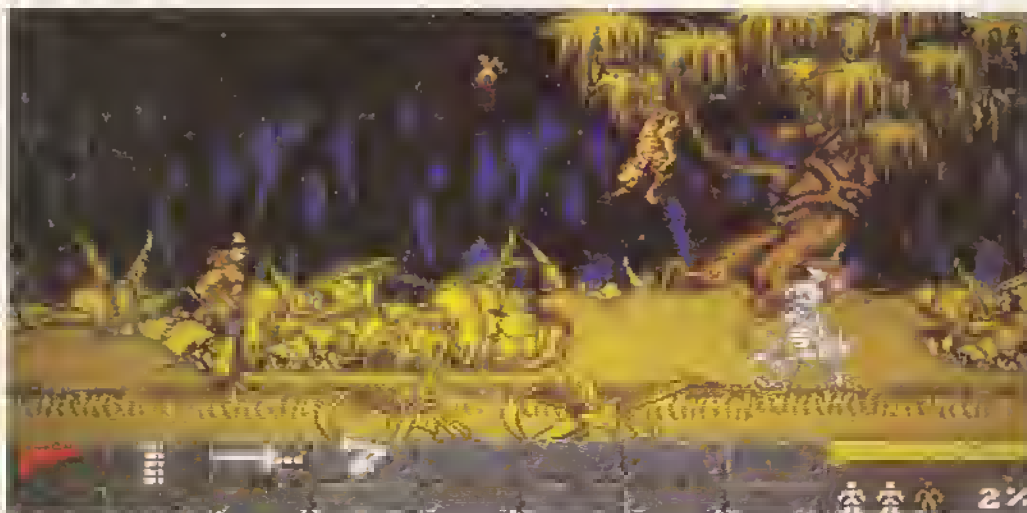
Kleine Gnome laufen auf Bret zu, die Giftpfeile aus Blasrohren auf ihn abschießen. Brets Vietnamzeit scheint jedoch schon ein paar Jahrzehnte zurückzuliegen. Denn der straightie Langhaarige mit dem coolen Grinsen (er bleckt ständig seine weißen Zähne und schüttelt mit dem Kopf) ist absolut nicht in der Lage, schnell genug seinen Colt zu ziehen, um diesen Zwergenaufrüst zu unterbinden.

Leider scheint es auch mit Brets Intelligenz nicht allzuweit her zu sein. Coolman schafft es nämlich noch nicht einmal, zwei Dinge auf einmal zu tun. Hat er beispielsweise seinen Colt gezogen, kann er sich keinen Zentimeter vom Fleck bewegen. Da das Zurückstecken ins Holster eine halbe Ewigkeit dauert, hat er keine Chance, plötzlich auftauchenden Angreifern auszuweichen.

Die Grafiken von Gold of the Aztecs sind ganz hübsch, mehr aber eben nicht. Sie zeigen alles, was es in einem normalen Busch üblicherweise zu sehen gibt: Elefanten, Geier, fleischfressende Pflanzen. . . Aber was nützt der gutaussehendste Geier, wenn die Steuerung total daneben ist? Zu allem Übel ist die Kollisionsabfrage ungenau. Also, Ihr wißt Bescheid: Laßt die Finger von diesem Game. Außerdem sind ehemalige Vietnamkämpfer schon viel zu abgeschmackt, als daß sie Grundlage für eine gute Story sein könnten!

■ Sandra Alter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	6



WHEELS OF FIRE

System: Amiga, C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, ca. 70 Mark für Amiga, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kellsterbach.

Schon wieder eine Compilation, schon wieder eine ausgezeichnete zu einem sagenhaften Preis! DOMARK hat sich an andere namhafte Hersteller gewandt, um vier Rennsport-Titel unter der Sammelbezeichnung WHEELS OF FIRE unter die Leute zu schmeißen. Ich widme mich hier in der Hauptsache der 64er-Fassung, auf der zum ersten Male HARD DRIVIN' veröffentlicht wird und Premiere feiert. Das Gameplay ist allerdings hier überhaupt nicht mit dem des Amiga zu vergleichen - sehr schwach; dümmlich. Die Freunde des C-64 kommen nun leider doch nicht zu ihrem Stunt-Vergnügen!

Mit CHASE H.Q. haben wir überhaupt keine Probleme. Gangsterjagden im Asphalt-Dschungel stellen stets eine große Herausforderung dar.

Der Dritte im Bunde ist TURBO OUTRUN. Hier geht es um knallharte Straßen-Aktion, wobei der Frechere am Ende siegen wird. Abgerundet wird WHEELS OF FIRE durch das ebenfalls gute POWER DRIFT. Über 27 Runden mußt Du rasen, um Dich in vorderster Position wiederzufinden. . . Kurzer Rede, langer Sinn: WHEELS OF FIRE wird sich behaupten! Allerdings nur in der 16bit-Version. . . ■ M.K.

»WHEELS OF FIRE - laßt den Gummi qualmen!«

Gesamtnote (C-64) 7
Gesamtnote (Amiga) .. 10



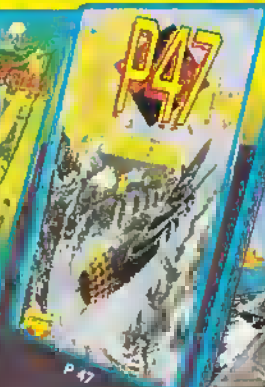
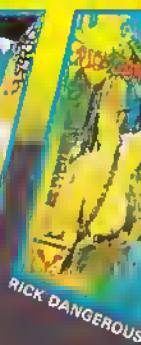
**ACTION
COMPILATION**

...Schalten Sie hoch!

**EINE SUPER COMPILATION FÜR ALLE
SIMULATIONS UND ACTION-FANS!**

FULL BLAST!

...Augen zu und durch!



Erhältlich für
ATARI ST, AMIGA, IBM-PC
und kompatible, COMMODORE 64.

ACHTUNG: in der C 64 Version werden die Spiele
HIGHWAY PATROL und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.

FERRARI (®) Electronic Arts, Ferrari and the Black Horse Ransom are registered trademarks of Ferrari Society.
Per Action Contratto Feltrinelli Automobili Corsa. Used by permission. CARRIER COMMAND (®) Heiphen Soft-
ware, Bielefeld and the Ransom flag are trademarks of British Telecommunications plc. Programmed by Realtime
Games Software Division. RICK DANGEROUS (®) Firebird. (®) 1988 Core Design Ltd. P47 (®) Microgame/Video Ltd.
JALECO (®) Licensed Agent (®) 1988 Jaleco. HIGHWAY PATROL (®) Microgame, CHICAGO 90 (®) Microgame, GRAND PRIX
500 (®) Microgame Series 1987.

UBI SOFT

Entertainment Software

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

Vier M1 Abrams Panzer. Mit je Mann. Das heißt vier Panzer, sechzehn Mann Besatzung. Und Sie haben das Kommando.



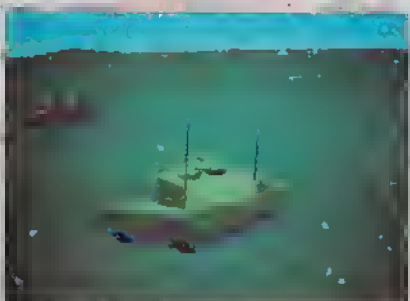
• **Strategische und taktische Kontrolle.** Planen Sie Ihre siegreichen Strategien, erteilen Sie Ihrem Panzer-Platoon die richtigen Befehle zur richtigen Zeit, holen Sie die Artillerie und die Flieger zu Hilfe, wenn es brenzlich wird. Springen Sie dort ein, wo Not am Mann ist, wo die Action am hitzigsten ist, als Kommandant, als Richtschütze oder als Fahrer in einem der vier Panzer.



• **Führungsqualitäten.** Jeder der 16 Besatzungsmitglieder hat seine eigenen Talente und Fähigkeiten. Erfahrung, Beförderungen und Auszeichnungen sind das untrügliche Zeichen des Erfolgs und erhöhen die Chancen eines Sieges.



• **Realistisches Kampfgelände.** Nutzen Sie die natürlichen Eigenschaften des Geländes, Hügel, Felsen und Gebäude, um Ihre Panzer zu tarnen. Das Gelände erstreckt sich über eine riesige Fläche von über 500 Hektaren, eine enorme 3-D Kampfbzone.



• **Endlose Möglichkeiten.** Kämpfe während des Tages, im Dunkel der Nacht, im Schneetreiben, bei strömendem Regen, im Sumpf, bei klarem Wetter. Tausende von Schlachtfeldern und Millionen von Situationen sorgen für ständige Abwechslung und langanhaltende Motivation. Einzelschlachten oder ausgedehnte Feldzüge.



• **High-Tech Kriegsführung.** Laser-Entfernungsmesser, ausgeschöpfte Uran-Penetrators, drahtgelenkte Raketen, reaktive Panzerung, Unterstützung aus der Luft und von Seiten der Artillerie – dies alles macht M1 Tank Platoon zur umfassendsten, modernsten Simulation der Panzerkriegsführung auf dem Heimcomputer.

MICRO PROSE
SIMULATOR • SOFTWARE

"Die definitive Simulation des Panzerkampfes für Atari St & Commodore Amiga"

Z-OUT

Überall auf der Erde feiern die Menschen den Erfolg der Mission Z-OUT, durch die sämtliche Eindringlinge von Alpha Centauri vom Moonsboden vertrieben wurden. Doch plötzlich stellen die Long-Range-Sensoren bedrohliche Aktivitäten auf dem Planeten Alpha Centauri selber fest. Ein direkter Angriff von Planeten nicht mehr überbrückbar bevor.

Elektronisches Amiga



Rainbow Arts

© 1990 RAINBOW ARTS
Rainbow Arts GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761



Z-OUT - die Mission, den Planeten Alpha Centauri endgültig zu zerstören. Das Hauptquartier der Föderation sucht nun verzweifelt den unerschrockenen Piloten, der diese Mission leitet. Was vor ihm liegt ist ungewiß - man weiß nur, daß die Verteidigung von Alpha Centauri erschreckend ist!

- 6 riesige Level, jeder unterschiedlich gestaltet mit unzähligen Gegnern
- Eine riesen Auswahl an gigantischen Endmonstern
- Außergewöhnliche Extrawaffen, Satelliten, Laser und vieles mehr
- Butterweiches Scrolling in alle Richtungen (Amiga)
- 2-Player Team-Modus
- Fantastische Soundeffekte

Erhältlich für
AMIGA, ATARI ST

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Hi, Leute!

Auf den nächsten Seiten drängen sich – nun zum dritten Mal im neuen Outfit – massig Konvertierungen. Vom Flop bis rauf zum Hit ist auch diesmal wieder alles vertreten. Um Euch das Lesen, Suchen und Finden einfacher zu machen, haben wir uns in puncto Übersichtlichkeit noch einiges einfällen lassen. Die Trennungslinien zwischen den einzelnen Umsetzungen sind dicker. Die Icons im Bewertungskästchen haben einen „Aufstieg“ erfahren, um die Preis/Leistungs-Note besser herauszustellen. Ihr könnt nun also schneller feststellen, wieviel Spiel für die sauerverdienten Kröten rausspringt.

Und nun kommt das Beste: Ah dieser Ausgabe hat die Rubrik Konvertierungen ihr eigenes kleines, alphabetisch geordnetes Inhaltsverzeichnis.

So, nun schaut selbst; und laßt ruhig mal hören, wie's Euch gefällt!

Ciao, Eure Sandra

Inhalt:	Seite
A-10 Tank Killer	128
Bar Games	124
Boulderdash	132
Cadaver	126
Chicago 90	127
Chuck Yeager AFT 2.0	127
Columns	132
F-19 Stealth Fighter	134
Klax	133
Knight Rider	134
M1 Tank Platoon	132
Magic Fly	128
Midwinter	126
Night Hunter	128
Operation Stealth	124
Paperboy	133
Rick Dangerous	134
Sarakon	126
Space Ace	122

SPACE ACE

System: IBM PC (Roland, AdLib),
empf. VK-Preis: ca. 140 Mark, Hersteller:
Ready Soft, Inc., Ontario, Kanada,
Muster von: Entertainment International, England.

Was zu befürchten war, ist nun eingetreten: READY SOFT hat es sich nicht nehmen lassen, seinen Computer-Comic SPACE ACE nun auch auf den IBM PC zu konvertieren.

Schon auf dem Amiga hat es mich mächtig gewurmt, daß eine Firma nicht davor zurückscheut, dem Käufer eines Programms für 140 (!) Mark nicht mehr zu bieten als ein paar bunte Bildchen. Denn: Die Möglichkeit zum Handeln



bietet sich dem Spieler bei Space Ace so gut wie überhaupt nicht. Alles, was zu tun ist, ist, gelegentlich den Joystick nach links oder rechts zu drücken. Hin und wieder muß sogar auch noch der Feuerknopf gedrückt werden. Das ist aber auch schon alles. Ein bißchen wenig, was? Ansonsten läuft Space Ace als ein Zeichentrickfilm ab, an dem man nach dem ersten Anschauen mit Sicherheit das Interesse verliert. Über die Investition von 140 Mark also müßt Ihr entscheiden. Ich persönlich würde da mein Geld eher noch in Rubbellose anlegen als in das Reddy Softsche Unspiel. Ich glaube zwar nicht unbedingt

an die Gewinnchance bei den Glückskärtchen, aber mehr Spannung bringen sie allemal.

Bernd Zimmermann

Grafik	9	
Sound	9	
Spielablauf	1	
Motivation	0	
Preis/Leistung	1	

TNT

Systeme: C 64 (Disk), Atari ST, empf.
VK-Preis: ca. DM 65,-- (C-64), DM
80,-- (ST), Hersteller: Domark, London,
England, Muster von: Bomico,
6092 Kelsterbach.

TNT – Die Explosivmischung mit Tezündung detoniert jetzt auf ST und C 64. DOMARK hat mit TOOBIN' und DRAGON SPIRIT ein fantastisches und ein recht gutes Actionspiel neu aufgelegt. Gut, aber zu kurz: HARD DRIVIN' (hat Domark etwas gegen „g,s“?). Noch mit von der Partie: XYBOTS und, oh Graus, A.P.B.. Die letzten beiden vergessen wir ganz schnell. Zum angenehmen Teil: Wer ein solides Vertikal-Shoot-them-up im Fantasygewand mag und einer zünftigen Flußfahrt im Rettungsring nicht abgeneigt ist, sollte zugreifen. Alleine Toobin' und der Drachenkampf lohnen den Griff ins Portemonnaie. Anschauen lohnt sich! Besitzer eines oder gar beider Programme können diesen Sprengstoff indes getrost links liegen lassen.

Eva Hoogh

Gesamtnote	10

SEGA

SEGA

FIRE & FORGET

THE ARCADE EXPLODES!

II



Copyright 1992, Titus. All rights reserved. Fire & Forget and the Fire & Forget logo are registered trademarks of Titus. All other trademarks acknowledged. Product names and screen shots represent Sega Master System version. This software may require modification to the protocol in any other and will not be used. Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the Sega Master System. Made in France. This is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

United Software

Das relevante Programm

Für Amiga, Atari ST,
MS-Dos und CG 4



BAR GAMES

System: Commodore Amiga, empf. VK-Preis: ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San-Jose, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

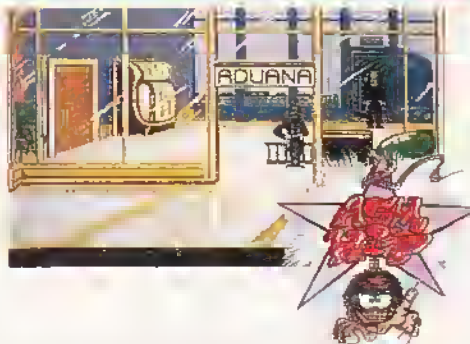
Echt interessant, diese Pseudo-Compilation! Zu diesem Schluß kam ich schon im Dezember des Vorjahres, als mir die BAR GAMES von ACCOLADE auf den Schreibtisch geworfen wurden. Die fünf verschiedenen Episoden spielen sich allesamt in einem typisch amerikanischen Salon ab, wo Entertainment großgeschrieben wird (eigentlich im Englischen ja klein, aber...).

Alle, die einen AMIGA besitzen und sich für diese Art von Unterhaltung interessieren, kann ich nur raten zuzugreifen! Der Grund? Es ist cool, die Damen an der Bar anzumachen („Pick-up Artist“-Anmachekünstler). Es ist „wet“ bei dem „Nassen-Tee-Shirt-Wettbewerb“. Es wird einem heiß, wenn man versuchen muß, die trinkfreudigen Gäste mit Cocktails zu versorgen („Last Call“). Es ist schwierig, die Ladies beim „Airhockey“ aufs Kreuz zu legen (sportlich...). Der einzige Schwachpunkt ist das „Lügen-Pasch“. Hier wird's langweilig, da man nur zu oft von der Blondine über die Theke gezogen wird...

Allein schon die Erwähnung auf dem Cover - „empfohlen für reifere Personen“ könnte die Bar Games schmackhaft für so manch' anderen machen. Aber auch in der „Normalform“ gehört es zu den Spielchen, die von Zeit zu Zeit gern wieder aus dem Regal geholt werden.

Manfred Kleimann

Grafik/Animation 8
Sound 8
Spielablauf 8
Motivation 10
Preis/Leistung 9



OPERATION STEALTH

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 75 Mark, **Hersteller:** Delphine Cinematique/U.S. Gold, Paris/Birmingham, **Muster von:** United Software, Rietberg, 4835 Rietberg.

John Glames, ein Special Agent der CIA, wird der Auftrag erteilt, ein gestohlenes Kampfflugzeug ausfindig zu machen. Ganz nach der Art des alten *Future Wars - Time Travellers* geht's auch bei OPERATION STEALTH ab. Gleich vorweg: Die besprochene ATARI ST-Fassung unterscheidet sich nur unwesentlich von der Amiga-Version.

Wichtig ist es, und das werdet Ihr in unserem Test (ASM 10/90) sowie bei den Kopfnüssen (ASM 11/90 und in dieser Ausgabe), bemerkt haben, stets zum richtigen Augenblick das Entscheidende zu tun. Klicken läßt sich auch beim ST nicht verhindern, und die etwas merkwürdigen Formulierungen „operate coins on florist“ haben wir auch schnell „verdaut“. Wer diese „Schwelle“ übersprungen hat, findet sich in einem Adventure wieder, das hart, aber fair ist...

Ich möchte mir an dieser Stelle ersparen, auf die ersten Lösungsschritte einzugehen, da Eva und ich - wie bereits geplappert - in der STEALTH-KOPFNUSS - TEIL ZWEI ziemlich nah darauf eingehen. Interessant ist, wie ich meine, lediglich die Tatsache, daß der ST-User nun auch in den Genuß eines Games kommt, das anhaltende Freude garantiert. Denn: Ganz so einfach machen wir's Euch mit der „Kopfnuß“ nun auch wieder nicht!

Manfred Kleimann

Grafik 9
Steuerung 8
Handlung 10
Atmosphäre 11
Preis/Leistung 10



Vector1

computergames

Andreas Koop

Titel	Preis/DM	AM	ST	PC
688 Attack Sub	55.-	..	75.-	..
Apprentice	59.-	59.-
Airline Transport Pilot	99.-	..
Back to the Future	59.-	59.-	59.-	..
Balance of Power 1990	65.-	65.-	65.-	..
Balance of the Planet	85.-	..
Bard's Tale 3
Budokan	65.-
Cadaver	59.-	65.-
Champions of Krynn	69.-	..	69.-	..
Course of Azure Bonds	69.-	..
Damokles	89.-	69.-
Days of Thunder	75.-	75.-	75.-	..
Domination	55.-	55.-
DragonStrike	79.-	..
Earthrise	85.-	..
Emmanuel	49.-	49.-	49.-	..
Emlyn Hughes Int. Soccer	59.-	59.-
F19 Stealth Fighter	69.-	69.-	69.-	..
Ferrari F1	69.-	69.-	69.-	..
Fire Brigade	83.-	83.-	83.-	..
Flight of the Intruder	..	75.-	85.-	..
Flood	69.-	69.-	69.-	..
Flugsimulator 4.0	105.-	..
Flugsim, Scenery Disk	43.-	43.-	43.-	..
Guns and Butter	79.-	..
Gunship	59.-	59.-	85.-	..
Harpoon	79.-	..
Imperium	69.-	69.-	69.-	..
Indiana Jones 3 (Adv.)	69.-	69.-	89.-	..
Invest	65.-	65.-
Jal Fighter	76.-	..
Last Ninja 2	58.-	58.-	63.-	..
Legend of Fairghail	69.-	69.-	69.-	..
Leisure Larry 2	95.-	95.-	95.-	..
Leisure Larry 3	95.-	95.-	95.-	..
LHX Attack Chopper	89.-	..
Loom	69.-	69.-	69.-	..
Maniac Mansion	68.-	68.-	75.-	..
Might & Magic 2	75.-	..	75.-	..
M.U.L.E.
North & South	55.-	55.-	55.-	..
Nuclear War	63.-	..	73.-	..
Oil Imperium	55.-	55.-	55.-	..
Ökopolopoly	129.-	..
PGA Tour Golf	59.-	..
Pirates I	65.-	59.-	59.-	..
Player Manager	49.-	49.-
Pool of Radiance	69.-	69.-	65.-	..
Populous	65.-	65.-	65.-	..
Populous Promised Lands	38.-	38.-	38.-	..
Power Monger	72.-	72.-
Projectyle	65.-	65.-
Ra	54.-	54.-	54.-	..
Railroad Tycoon	79.-	..
Rapcon	79.-	..
Red Storm Rising	63.-	63.-	87.-	..
Resolution 101	65.-	65.-	69.-	..
Rick Dangerous 2	..	59.-
Rings of Medusa	49.-	49.-	65.-	..
Second Front	83.-	..	83.-	..
Secret of Monkey Island	67.-	..	76.-	..
Sim City	65.-	69.-	65.-	..
Sim City Terrain Editor	39.-	..	39.-	..
Silent Service 2	88.-	..
Spaco Quest 3	85.-	73.-	79.-	..
Starflight I	65.-	65.-	65.-	..
Starflight 2	64.-	..
Storm across Europe	74.-
Their finest Hour	73.-	73.-	73.-	..
Tracon 2	89.-	..	89.-	..
TV Sports Basketball	73.-	73.-
Ultima Trilogy (1-3)	69.-	..
Ultima 5	69.-	69.-	69.-	..
Ultima 6	75.-	..
UMS 2	75.-	75.-	75.-	..
Unreal	75.-
Vaxina	59.-	59.-	59.-	..
Waterloo	45.-	65.-	85.-	..
Wing Commander	79.-	..
Wings	65.-	65.-	65.-	..
Wonderland	72.-	72.-	72.-	..
Xenon 2 Megablast	65.-	66.-	66.-	..

Soundblaster Karte (PC) - - 399.-

.. Neuer Artikel, bitte Preis erfragen. Fast alle PC Programme auch auf 3 1/2" Diskette. Viele Spiele auch in deutscher Version / Anleitung erhältlich. Wir bieten über 1000 Programme ständig an. Versandkosten: 7,- DM per Nachname, 4,- DM bei Vorkasse, Ausland: 10,- DM nur gegen Vorkasse.

VECTOR1

Andreas Koop
Uwe Trinks

Tantäus Allee 48 2082 Uetersen

0 4 1 2 2 - 4 5 5 2 7

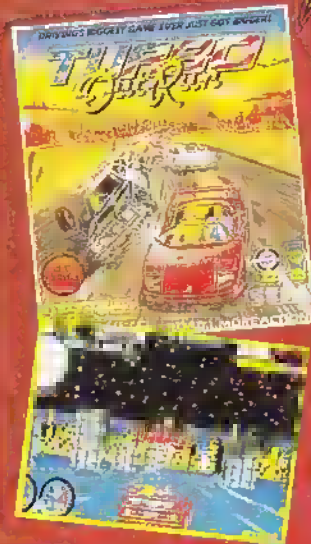
Telefonische Bestellungen rund um die Uhr
KEIN LADENVERKAUF!



Hebe den Nervenkitzel und die Dramatik des Motorsports mit den vier tollsten Renn-Spielen, die es je gegeben hat!

WHEELS OF FIRE

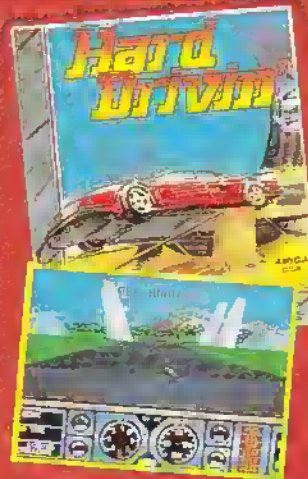
WHEELS OF FIRE
— DIE
ERSTKLASSIGE
RENN-SPORT-
SAMMLUNG



Dein Ferrari F40 läuft sich den Motor heiß und ist kaum zu bremsen. Kampf dich bei einer packenden Wettnahrt quer durch die USA über 16 Etappen durch, Kopf an Kopf mit der Konkurrenz, wobei jede neue Landschaft dich aufs neue fordert.



Schlupf hinter das Steuer deines Porsche Turbo und gib Gas zur Jagd auf gefährliche Verbrecher. Du mußt beim Fahren alles riskieren, um die vielen Gefahren auf den verkehrsreichen Straßen und Pisten zu vermeiden.



Bei dieser Wettnahrt über Zeit- und Kunststrecke steht dein Leben auf dem Spiel. Wage den Sprung über die Brücke und riskiere den lebensgefährlichen Looping – alles fabelhaft dreidimensional – das ist der beste unter den Fahrsimulatoren.



Es ist schnell und spannend und du liegst ganz vorn. Voller Kraft voraus über 27 nervenaufreibende Runden. Gib Gas und laß deine Gegner Staub schlucken!



BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

DOMARK

Arten & Packaging © Domark Ltd
CHASE HQ © 1989 TUNGSHIN INC. All rights reserved. In Atari Games Corporation
CHASE HQ © 1989 Ocean Software Ltd. © Taito Corp. All rights reserved
THE GOLD RUSH © 1989 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Sega is a trademark of
Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT, POWER DRIFT on and SICK are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has
been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan © SGA 1988, 1990.
First published by Activision (UK) Ltd

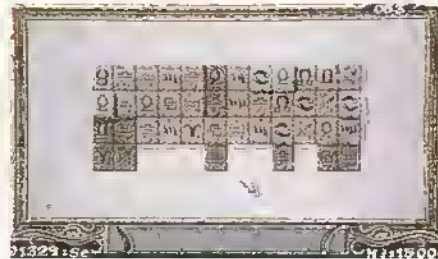
SARAKON

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nachdem STARBYTES Mah-Jongg-Variante SARAKON für den Atari ST bereits seit einiger Zeit im Handel ist, hat das Bochumer Softwarehaus nun auch die AMIGA-Konvertierung fertiggestellt.

Für alle, die das Mah-Jongg-Spielprinzip nicht kennen, hier die Regeln noch einmal in aller Kürze. Auf dem Brett liegen Spielsteine mit verschiedenen Symbolen, die paarweise abgeräumt werden

müssen. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn sie durch eine gedachte Linie mit nicht mehr als zwei Ecken miteinander verbunden werden können. Ferner müssen sie zum seitlichen Rand hin freiliegen. Entgegen anderen Versionen hat Starbyte bei Sarakon wahrhaftig hochgestapelt. Bei Sarakon nämlich liegen die Steine in bis zu drei Ebenen übereinander. Zwei Freiklicks können eingesetzt werden, wenn man auf andere Art



und Weise nicht mehr weiterkommt. Weiterhin kann ein Zeitbonus ergattert werden, denn: Die Sekunden ticken gnadenlos dahin. War schon die ST-Version grafisch nicht besonders gut gelungen, so gilt dies leider auch für die Amiga-Fassung. Besonders in den höheren Levels, wenn zunehmend mehr Steine das Spielbrett bevölkern, wird das Unterscheiden der mitunter sehr ähnlichen Symbole recht schwierig, so daß langanhaltender Spielspaß nicht recht aufkommen will. Es gibt Besseres!

Bernd Zimmermann

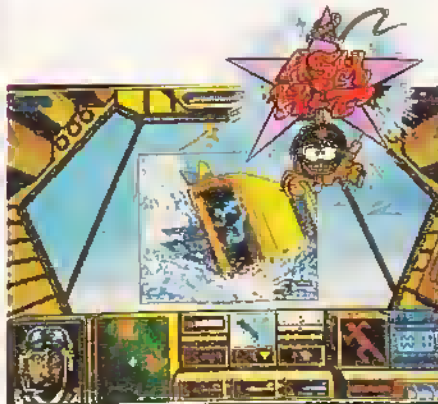
Grafik	7	
Handhabung	9	
Spielaufbau	8	
Motivation	6	
Preis/Leistung	6	

MIDWINTER

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** Rainbird.

Story und Spielablauf von MIDWINTER dürfte mittlerweile jedes Kind kennen, so oft berichteten wir schon von dem brillanten Strategiespiel aus dem Hause RAINBIRD. Die Umsetzung auf den IBM steht den beiden vorhergehenden 16-Bit-Versionen in rein gar nichts nach. Lediglich Besitzer einer CGA-Karte müssen in punkto Grafik die gewohnten Abstriche in Kauf nehmen. Stellenweise bedarf es da schon einiger Phantasie, um sich in der Eiwüste von Midwinter zu-

rechtzufinden. Den EGA'lern und VGA'lern stehen dagegen freudige Zeiten ins Haus. Insbesondere die VGA-Version wußte durch eine exzellent aufgemachte Fraktallandschaft und abwechslungsreiche Zwischengrafiken zu gefal-



len, die sogar einen Amiga bzw. Atari ST erblassen lassen. Das Scrolling der recht komplexen Landschaft geht, natürlich abhängig von der Rechenleistung des PC, äußerst schnell und vor allem sauber vonstatten. Nennenswert ist sicherlich noch der AdLib-Sound, doch selbst die „hauseigenen“ FX klingen durchaus passabel. Keine Frage also, daß sich auch die PC-Konvertierung von Midwinter ihren Hitstern redlich verdient hat.

Torsten Blum

Grafik	10	
Anleitung	10	
Spielablauf	11	
Motivation	11	
Preis/Leistung	10	

CADAVER

System: Commodore Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

„Ein Streit zwischen Erben eines Königreiches.“ Diese Headline zielt den Beginn der Werbetrommel auf dem Cover. Wollen hoffen, daß kein echter Streit zwischen den BITMAP BROS. und MIRRORSOFT entfacht. Denn: Die Bitmaps haben sich „unabhängiger gemacht und sind mit Renegade eine Verbindung eingegangen, die mehr Bewegungsfreiraum verspricht“ (Originalton Bitmap Bros.)...

Nun, CADAVER für den AMIGA, welches von IMAGE WORKS gemanagt wird, liegt mir vor. Es handelt sich um ein Action-Adventure der feinen Art. Leider fehlt dem Ganzen das gewisse Etwas. Dadurch, daß nach dem alten Airball- oder Movie-Verfahren gearbeitet wurde, muß es sich an denen messen lassen. Wo bei Besagten das Action-Element im Vordergrund stand, wird hier etwas mehr Adventurei angeboten. Man ver-



säumte es allerdings, das Game transparent und echt lösbar zu machen. Das heißt nicht, daß es schwierig ist voranzukommen. Nein. Nur: Der gesamte Ablauf wurde auf den Stick und die Leertaste gedonnert. Es herrscht somit bisweilen Konfusion, die sich in fehlender Motivation auswirken könnte. Cadaver ist ein Game für Hartgesottene, für Leute, die das Knifflige lieben und schnell & zum richtigen Zeitpunkt den Stick einsetzen.

Manfred Kleimann

Grafik	10	
Steuerung	6	
Handlung	10	
Atmosphäre	9	
Preis/Leistung	8	



CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

System: ATARI ST, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Electronic Arts, Langley, England, Muster von: Electronic Arts.

Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer, und CHUCK YEAGER'S Name auf dem ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0 noch keinen ASM-Hit. Zumindest gilt das für die ATARI-ST-Version dieses Flugsimulators - einem der wenigen übrigen, die keinen kriegerischen Hintergrund haben. Bei diesem Programm dreht sich alles „nur“ um die hohe Kunst des Fliegens. Oberflugelehrer Chuck Yeager weist seine Schützlinge in alle Feinheiten ein. Während des „Flight Trainings“ schaut man zunächst bei allen Flugübungen zu. Filmartig wird jede Szene (Start, Landung, Absturz, Abfangen, Looping, Rolle u.s.w.) vorgeführt und erläutert. Bequemer geht's nicht! Wer fleißig zugeschaut hat, kann sich daraufhin in eines der vielen Flugzeuge setzen, die zum „Probefliegen“ zur Verfügung stehen. Jedes Flugzeug hat natürlich so seine Handhabungs- „Makken“ (Kupplung kommt später, Schaltung hakt...) und reagiert anders. Ganz eifrige Flugschüler können sich sogar im Formationsflug und in Renn-Flügen versuchen. Wie gut man in der Luft aus- sah, kann man sich dank Replay-Funktion später ansehen. Leider ist die „Spitzentechnologie“ des Atari-Rechners damit völlig überlastet. Die Grafik ist langsam, und es ruckelt endlos. Als Zugabe gibt's beim Sound müde Röchel- und Rauscheffekte. ELECTRONIC ARTS hat sich hier ein wenig übernommen. Bitte nicht berühren!

■ Peter Braun

Grafik 4
Sound 3
Realitätsnähe 3
Motivation 3
Preis/Leistung 3



CHICAGO 90

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), Preis: ca. 65 Mark, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: 5.

„Heiße“ Verfolgungsjagden sind auch bei der IBM-Version von CHICAGO 90 angesagt, nachdem MICROIDS bereits anfang des Jahres mit der AMIGA-Fassung aufwarten konnte.

Egal, ob Ihr nun in die Rolle des Gangsters oder des eiskalten Cops schlüpft, in jedem Falle könnt Ihr Euer spielerisches Geschick wieder einmal voll unter Beweis stellen. Allerdings läßt schon die Steuerung, wahlweise Joystick oder Tastiatur, die Spielfreude merklich schrumpfen, denn von leichter Handhabung des eigenen Flitzers kann wirklich keine Rede sein.

Die Grafik von Chicago 90 verdient in allen drei „Güteklassen“ ebenfalls nur das Prädikat mittelpfächtig, da zum einen der Spielausschnitt viel zu klein und deswegen zu unübersichtlich geriet und zum anderen das Ruckeling seinem Namen wieder alle Ehre macht.

Nennenswert sind höchstens die nett gestalteten Grafiken. Den dicksten Hund haben sich die Jungs von Microids allerdings beim Sound erlaubt: Den gibt's nämlich gar nicht!

Um die ganze Sache auf den Punkt zu bringen: Selbst PCs brauchen sich heutzutage solchen „Actionmüll“ nicht mehr bieten zu lassen.

Torsten Blum

Grafik 7
Sound 0
Spielablauf 3
Motivation 1
Preis/Leistung 1



Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Altered Destiny	65,90			75,90
Anarchy	40,90*	40,90*		
Back 1.1 Future 2	58,90*	58,90*	37,90*	50,90*
Betrayal	69,90			79,90
BSS Jane Seymour	01,90*	01,90*		
Buck Rogers	69,90		50,00	60,90
Caesars	65,90	65,90		
Champ. al Krynn	69,90*		50,90*	69,90*
Champ. al Raj	61,90	61,90		
Chaos Strike Beck	65,90			65,90
Comba Razer	59,90*		59,90*	
Conquest of Camelot	38,90			39,90
Days of the Thunder	63,90	63,90		63,90
Dragonlight	71,90*	71,90*		
Dragon Wars	05,00		30,90	74,00
Elvira - Mistress of I. Dark	74,90	74,90		94,90
E-Motion	40,90*	49,90*	30,90*	59,90*
Epyx Sporting Gold	59,00*	59,90*		59,90*
Escape fr. I Planet	47,90	47,90*	30,90*	61,90
F-16 Falcon	71,90*	63,90*		79,90*
F-29 Rattler	61,90*	61,90*		
Flight of the Intruder	74,90			89,00
Flood	05,00*	05,00*		
Gold of the Atlantes	59,90*	59,90*	39,90*	01,90*
Grandis 2	59,90*	50,90*	39,90*	
Harpoon	74,90*			94,90*
Imperium	05,00*	05,00*		
Indiana Jones Adv	05,90*	05,00*		71,90*
Invest	50,90*	50,90*		
It C. fr the Desert of	74,90*			74,90*
Khalian	65,90*	65,90*		71,90*
Kick On 2	01,90*	01,90*	29,90*	61,90*
Kings Quest 4	00,90	66,90		80,00
Kings Quest 5				80,90
Klax	47,90*	47,90*	39,90*	59,90*
Last Ninja 2	50,90	50,00		01,90
Legends of Faerg. dl	65,90*	65,90*		74,90*
Leg. Sui Larry III	25,90	85,90		00,90
L.O.G.O.	62,00*	62,90*	39,90*	62,90*
Loom	69,90*	69,90*		67,90
Lost Patrol	59,90*	59,90*		
Maniac Mansion	67,00*	67,90*	54,90*	67,90*
Manchester United	59,00	50,90	39,90*	59,90*
Mean Streets	50,90*	50,90*		60,90*
Microprose Soccer	61,90*	61,90*	54,90*	63,90*
Midnight Resistance	59,90*	58,90*	30,90*	
Midwinter	64,90*	84,00*		74,00*
NI U.S.	65,90	65,90		71,90
North and South	59,90*	50,90*		59,90*
Oil Impedum	54,90*	54,00*	30,00*	54,90*
Pirates	63,00*	63,90*	47,00	63,90
Ports of Call	59,90*			79,90*
Powermancer	67,00*	67,90*		
RA	54,90*	54,90*	35,90*	54,90*
Rick Dangerous 2	50,90	50,90	30,90	59,90
Rings of Medusa	59,90*	59,90*	45,90*	61,90*
Second World	54,00	54,90		59,90
Shadow of the Beast 2	79,90*			
Shadow Warriors	50,00*	47,90*	36,90*	
Silent Service II				69,90*
Sim City	89,90*	71,90*	47,00*	64,90*
Terrain Editor	39,90*			39,90*
Sly Spy	50,90*	47,90*	39,90*	
Supremacy	69,90	69,90		79,90
Tactical Fighter II	65,90	65,00		65,00
Tenacious Mule	87,90	67,90	45,90	74,90
The Duck-Test Drive II	67,90*	61,90	45,90	67,90
The Spy who loved me	59,90	00,90	39,90	
Their finest Hour	39,90*	00,90*		09,90*
Tie Break	61,90*	61,90*	39,90*	
Turrican	54,00*		39,90*	
TV Sports Basket dl	74,00*			74,90*
Ultima V	74,90	74,90		
Ultima VI				79,90
UMS II	71,90*	71,00*		74,90*
Unreal	74,00*			
Wings	71,90*			
Wallpack	72,90*			85,90*
Wonderland	71,90	71,00		79,90
Zek McRacken dl.	64,90*	64,90*	54,90*	64,00*

Zubehör

Disketten No Name	0,25" 2 D	10er Pack	5,50
	5,25" HD	10er Pack	10,50
	3,5" 2DD	10er Pack	10,50
	3,5" 2HD	10er Pack	24,50
Speichererweiterer	Amiga 500 512 KB m. Uhr abschaltb.		149,00
Externes Laufwerk	Amiga 500 35" abschaltbar		189,00
Externes Laufwerk	Atari ST 3,5" abschaltbar		189,00

* = dr. Anleitung Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
Versand erfolgt per NR (+ 10 DM) a. Vorzasse (Bar, Scheck, 4 5 DM)

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpräzise an!!!
Telefonische Bestellung: Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr
(Anrufbeantworter)

Groß Electronic
Robert-Koch-Str. 1a, Postfach 1213
D-8350 Plattling

Tel. 09931/6917
Fax 09931/8876

A-10 TANK KILLER

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, **Hersteller:** Dynamix, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Einer der häßlichsten aber zuverlässigsten „Vögel“ ist der amerikanische A-10 TANK KILLER, der auch liebevoll „Das Warzenschwein“ genannt wird. Trotz seines hohen Alters schnitt er in der momentan entfachten Zuverlässigkeitskrise der US-Militärmaschinen im Zusam-

menhang mit dem Golfkonflikt recht gut ab. Weniger gut abgeschnitten hat bei mir allerdings die AMIGA-Umsetzung des vor kurzem auf dem PC erschienen Games. Meisterlich war die Urversion bekanntlich nicht, dafür war sie nicht komplex und realistisch genug. Daran hat sich natürlich nichts geändert. Geändert hat sich aber die Ge-



schwindigkeit des Games, welche auf dem Amiga eindeutig zu langsam ist. So bleibt der Spielspaß auch weitestgehend auf der Strecke, da nützen auch die hübsch digitalisierten Bilderchen nichts. Ein Programm also, das vor dem Kauf schon allein wegen des stark überhöhten Preises probegespielt werden sollte.

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	6
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Preis/Leistung	5



MAGIC FLY

System: Amiga (512 KByte, Leerdisk), empf. VK-Preis: ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Kaum auf dem ST vollendet, surrt uns die MAGIC FLY schon für den AMIGA ins Haus. Im Auftrag der Regierung kurvt ihr durch das Tunnellabyrinth eines Asteroiden. Dort gilt es, Einrichtungen der Mafia zu erkunden und, letztlich, zu zerstören. Ein Heer stationärer und beweglicher Verteidiger und Hindernisse erwartet Euch. Vergeßt nicht, daß der Bordcomputer auf Informationen wartet – blindes Schießen alleine reicht nicht! Geblieben sind der spärliche

Klang und die gewöhnungsbedürftige Maus/Joystick-Steuerung – aber auch der Spielspaß. Die Fliege steuert sich flott durch die Gänge. Dabei führen die fünf Zonen des Tunnelquerschnitts nach Kurven in unterschiedliche Richtungen. Um die Aufgaben zu erfüllen, müßt ihr manchen Weg mehrfach durchgleiten. Zum Glück hält das Automapping die Verwirrung in Grenzen. Entsprechend unterschiedlichen Anlagen



wählt ihr aus mehreren Waffen die jeweils sinnvollste. Allerdings dürfen die schweren Kaliber wegen ihres Energiebedarfs nicht zu oft benutzt werden.

ELECTRONIC ARTS hat die gewohnt gute Anleitung nicht vergessen. Nicht gedacht hat man allerdings an die grafischen Fähigkeiten des Amiga. Wie sonst ist das deutliche Ruckeln der Vektorgrafik zu erklären? Dennoch ist die „Fly“ ein gutes Spiel – mit Einschränkungen empfehlenswert!

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9



NIGHT HUNTER

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Paris, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Gut Ding will Weile haben. Ob sich der französische Hersteller UBI SOFT diesen Sinnspruch tatsächlich als Motto auf seine Fahne geschrieben hat, wage ich nicht zu behaupten. Tatsache ist jedoch, daß bei den Parisern die Fertigstellung ihrer Programme immer schon „ein wenig länger“ gedauert hat. Und so brauchte es auch wieder fast zwei Jahre, bis NIGHT HUNTER vom Atari ST auf den AMIGA und den IBM PC umgesetzt wurde.

Nun aber ist es da, und das Dilemma daran ist, daß die Story und die Handlung in der Zwischenzeit bereits Staub angesetzt haben. So ist die Geschichte um Dracula inzwischen schon einige Male versoffet worden, denn selbiger steht im Mittelpunkt des Geschehens. Auch haben die Grafiken im Lauf der



Jahre etwas gelitten, so daß sie nicht mehr denselben angenehmen Eindruck hinterlassen können.

Wohlgermerkt: Die Umsetzung ist Ubi Soft zu glatten hundert Prozent gelungen, aber das reicht eben heutzutage nicht mehr. Dennoch aber kann es noch immer Spaß machen, als Dracula durch Feld und Flur zu ziehen, wenn es dem Spiel auch inzwischen an Originalität und Witz mangelt.

Bernd Zimmermann

	Amiga/PC
Grafik	8/7
Sound	8/5
Spielablauf	7/7
Motivation	7/7
Preis/Leistung	7/7



EXTERMINATOR



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

PEINLICH, ABER WAHR:

**In Ihrem Haus wimmelt es von Spinnen, Fliegen und
anderem Ungeziefer**

Spielen Sie Kammerjäger! Sie haben es in der Hand

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Sudpark 12, 6092 Kelsterbach

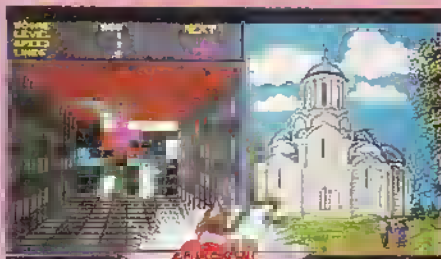
WELLTRIS

System: Amiga (für Sound 1 MByte),
empf. VK-Preis: ca. 85 DM, **Hersteller:**
Infogrames, Paris, **Muster von:** Her-
steller.

Die Klötzchen sind wieder da! Bunt rieseln sie einen Schacht hinab und rutschen am Boden zur entgegengesetzten Seite. Ihr müßt die flachen Teile während des Fallens drehen und verschieben, damit sie lückenlose Reihen bilden. Die verschwinden sofort, um Platz für weitere Teile zu machen. Paßt ein Stück nicht vollständig auf den Boden, sondern überlappt eine Wand, wird die blockiert. Werden alle vier Wände blok-

kiert, ist das Spiel vorbei. Nicht ganz so schwierig wie *Block Out* mit seinen dreidimensionalen Stücken, hat *WELLTRIS* indes ähnlichen Suchtcharakter. Das Drehen und Verschieben erfordert in späteren Levels immer schnellere Überlegungen und Reflexe. Tastenmuffel werden es etwas schwerer haben als beim Urvater *Tetris*. Infogrames vertreibt nun auch die AMIGA-Version (in elegant-weißer, mehrsprachiger Packung). Ehrensache, daß es auch auf dem Amiga für die Menüs und Schwierigkeitsgrade verschiedene animierte Bilder gibt. Gegenüber dem PC ist die Auflösung allerdings um einen Deut schlechter geraten. Für den Musikgenuß bedarf es eines Amiga mit 1 MByte Arbeitsspeicher. Schön, daß man *Welltris* auf der Festplatte installieren kann. Sag': „Ich

möchte...“



Eva Hoogh

Grafik	7	
Auleitung	10	
Spielaufbau	9	
Motivation	10	
Preis/Leistung	10	

DER SPION, DER MICH LIEBTE

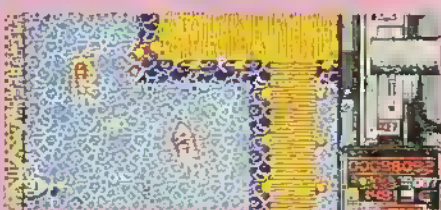
System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Stromberg contra Bond - ein Duell, das über zwei Jahrzehnte Sean Connery, den fabelhaften, aber unterschätzten George Lazenby und Roger Moore beschäftigte. Letzterer tritt nun auch auf dem ATARI ST auf, in dem Magnet-Streifen *DER SPION, DER MICH LIEBTE*.

Das Londoner Haus DOMARK, spezialisiert auf dem 007-Sektor, holte sich 'ne

etwas ältere Vorlage aus dem Archiv, um diese actionmäßig umzusetzen. Wie gewohnt, erleben wir das Geschehen aus der Vogelperspektive. Zunächst geht man mit einem von „Q“ mit Gadgets bestückten Lotus Esprit auf Gangsterjagd. Im ersten Teil bitte nicht von der Straße abkommen, keine Passanten umfahren, sondern alle Hindernisse „um“fahren. Haben wir diesen Bond-Streich vollbracht (dient nur der Eifgewöhnung), steigen wir in ein Rennboot um. Hier ist die Steuerung etwas „anders“. Naturgemäß. Schließlich machen wir uns nach einigen weiteren Straßenschlachten auf ins bis an die modernen dritten Zähne bewaffnete U-Boot. Die Zerstörung des geheimen Komplexes von Stromberg kann beginnen...

Der Spion, der mich liebte ist eine



technisch saubere Produktion. Die Steuerung ist vorzüglich, die Grafiken brauchbar (schöne Schatten-Effekte). Nur die Spielidee ist nicht ganz neu. Dafür aber das Bond-Fieber, das nun auch die ST-User erfaßt.

M.K.

Grafik	8	
Sound	7	
Spielablauf	8	
Motivation	9	
Preis/Leistung	8	

SPACE INVADERS 90

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Taito Corp., Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Sonntag um 18.40 Uhr hatten wir die Möglichkeit, uns im Ersten Deutschen Fernsehen die 255te Folge der Lindenstraße („Geburtstage“) reinzutun. Ich habe mir das erspart, komme aber nun heute, kaum zwölf Stunden später, zu der ehrenvollen Aufgabe, die neueste Version von *SPACE INVADERS 90* zu testen. Das kann man ungefähr vergleichen. Gut, TAITO hat bei dieser Umset-



zung bestimmt nicht zum 255sten Mal an *Space Invaders* rumgebastelt, aber so in etwa kommt es hin.

Beides ist mittlerweile schon so abge-lutscht, daß kaum jemanden noch etwas Neues dazu einfällt. Taito hat jedoch tatsächlich noch einige, bei *Space Invaders* noch nie dagewesene Extrawaffen ausfindig machen können. Mehrschuß, Schutzschild und ein Magnet als zusätzliche Erschwerung. Verteidigt werden die verschiedensten Teile des Weltalls. Es beginnt bei unserer guten alten Mutter Erde, von da geht's rauf zur Milch-

straße und verliert sich dann in den Tiefen des Alls.

Die *Invaders* selbst erscheinen im gleichen Outfit wie immer, nur farblich ein wenig verändert. Ansonsten zappeln sie rum, als wollten sie den Rappern der 90er Konkurrenz machen. Doch selbst dies läßt sich per Extrawaffe abstellen. Bei Aufnahme des entsprechenden Extras gleichen die kleinen Kerlchen Fossilien - wäre für die Zukunft nur zu hoffen, daß sie denen nicht nur gleichen, sondern endlich dazu werden.

Sandra Alter

Grafik	6	
Sound	7	
Spielablauf	3	
Motivation	5	
Preis/Leistung	3	



STORMLORD

System: PC mit CGA, EGA, VGA, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Hewson, Abingdon, England, **Muster von:** Hersteller.

Da läßt HEWSON die PC-User über ein Jahr auf ihren STORMLORD warten – und was kommt dabei heraus? Na ja, nicht ganz so viel, wie erwartet. Habe ich bei den Amiga- und ST-Versionen noch mit feuchten Augen vorm Screen gesessen, so entlockt mir die Wald-und-Wiesen-Jagd auf meiner mega-elektronischen Schreibmaschine nur noch ein müdes Lächeln („Zeig' ihnen ein Lächeln...“). Zwar gilt es noch immer, pro Level fünf

gefangengehaltene Feen zu befreien, doch ist die dichte Atmosphäre aus vergangenen Tagen hin. Die Level sehen hübsch aus, doch es fehlt der letzte Schliff. Stattdessen gibt's ein dezentes Ruckeln beim Scrolling, was HEWSON dreist als „smooth“ bezeichnet. Als



größte Katastrophe erweist sich jedoch das Fehlen der Hintergrundmusik. Die nette Titelmusik bleibt während des Spieles leider nicht erhalten. Für eine endgültige Version sollte sich HEWSON noch einmal gründlich auf den Hosenboden setzen und diese peinliche Review-Copy überarbeiten. Wer einen recht witzigen Spielablauf so mies umsetzt, sollte sich sein Werk selbst erst einmal anschauen, bevor er es auf den Rest der Menschheit losläßt. Ein ziemlich ärgerliches Mittelmaß. ■

Peter Braun

Grafik (CGA/VGA) . 6/6
Sound 3
Spielablauf 9
Motivation 3
Preis/Leistung 4

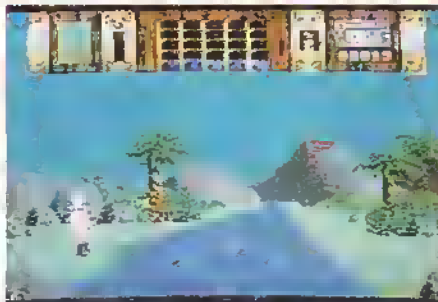


TIME MACHINE

System: C-64, empf. VK-Preis: ca. DM 50, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

ACTIVISION kann nicht von ihr lassen: Der TIME MACHINE, die außer ihrer Funktion nichts mit der aus H. G. Wells' Roman gemeinsam hat. Professor Potts, die schwer steuerbare Heimsuchung des Amiga, ist nun auch auf dem C-64 gestrandet. Durch Handlungen in der Steinzeit muß er sukzessive vier weitere Zeitalterschaffen, um in die heimatische Gegenwart zurückzukehren. Mehrere kleine Geräte helfen ihm bei seinen

Sprüngen, muß er doch zwischen den Zonen hin- und herreisen. Den Kampf mit der Umwelt erleichtert ein selbst aufladender Handstrahler. Jede Zeitzone besteht aus ganzen fünf umschaltenden Bildern, die sich beim C-64 noch jeweils aus einer Grundfarbe „heraus-schälen“. Etwas williger als auf dem



Amiga reagiert der Professor schon auf Joystick-Bewegungen. Dafür ist entgegen der Titellankündigung keine Musik zu hören, und die Grafik bewegt sich in der Pastellzone zwischen farb- und einfalllos. Die paar Aufgaben halten den Spieler nicht allzulange bei Laune. Da hilft es auch wenig, daß Potts nun endgültig den liebenswert-irren Blick seines filmischen Vorbilds Doc Brown hat. Diese Zeitreise solltet Ihr Euch ersparen! ■

Eva Hoogh

Grafik 7
Sound 1
Spielablauf 4
Motivation 3
Preis/Leistung 3



SAFER GAMES
 Ihr
 Sierra-Spezialist

IBM – AMIGA – MAC

King's Quest V ? Oil's Well ? Thexder II ?

Die neuen SIERRA-Spiele sind im Anflug !

Sie suchen Neuheiten ? Dann sind Sie bei uns an der richtigen Adresse ! In Sachen SIERRA sind wir topaktuell. Rufen Sie noch heute bei uns an !

Wir bieten Ihnen eine schnelle Lieferung, faire Preise und aktuelle Informationen zu allen SIERRA-Produkten. Gegen schlaflose Nächte haben wir Komplettlösungen für die kniffligen Adventures, natürlich mit Karten, einer genauen Punkteliste und allen Befehlen, damit Sie das Spiel 100 %ig lösen.

Weiterhin führen wir Soundkarten, wie AdLib, Soundblaster und Roland. Auch Joysticks und Joystick-Karten werden Sie bei uns finden. Für IBM, AMIGA und MAC haben wir ein umfangreiches Angebot mit den aktuellen Neuheiten. Rufen Sie an, JETZT !

Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Spielekatalog an ! (Rechnertyp bitte angeben)



AdLib™

Komplett-Lösungen

SAFER GAMES

– München –

Tel. 089 / 6 90 86 87

SAFER GAMES Susanne Rupp & Ingo Krouse Minnewitzstr. 28 8000 München 90 (kein Ladenverkauf – nur Versand, jedoch ist Abholung möglich)

M1 TANK PLATOON

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** MicroProse, **Muster von:** MicroProse, England.

Nachdem MICROPROSE just in diesen Tagen seinen F-19 Stealth Fighter für den Amiga und ST umsetzte, folgte nun auch M1 TANK PLATOON, allerdings nur für den COMMODORE.

Wie schon bei der PC-Version, so kommandiert auch hier der Spieler vier Panzer der Sorte M1 „ABRAMS“, der

sich gerade in diesen Tagen als Konstruktionsflop ausgezeichnet hat, ist er doch in der Hitze der Golfregion ein unzuverlässiges und vor allem (fast) wertloses Stück Stahl. Doch daran wollen wir uns ja nicht stören, betrachten wir einfach mal die Umsetzung.

Nun ja, was soll ich sagen? Die beiden Dinger ähneln sich sehr, fast wie ein Ei

dem anderen. Zwar ist die Grafik auf dem Amiga etwas langsamer (ist allerdings von der Taktfrequenz abhängig), doch dafür ist der Sound wiederum gleichwertig, wenngleich dürftig.

Vom Gameplay her ist alles beim alten geblieben, so daß ich M1 Tank Platoon durchaus als gute Panzersimulation weiterempfehlen kann.

Hans-Joachim Amann



Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



BOULDERDASH

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. DM 60, **Hersteller:** First Star/Nintendo, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Fünf Jahre nach seinem Erstaufritt ist Rockford wieder da. Etliche Level muß unser Held auf der Suche nach Diamanten durchlaufen. Fallende Steine und flatternde Insekten sind dabei noch seine geringsten Probleme. Jeder (originalgetreue) Level umfaßt mehrere Bildschirme. Innerhalb begrenzter Zeit und auf fünf einstellbaren Schwierigkeitsstufen müssen alle bzw. eine bestimmte Anzahl Diamanten gesammelt und der Level durch eine dann blinkende Tür verlassen werden. Zu den drei ursprüng-

lichen Leben gesellen sich durch Punktergewinn bald weitere. FIRST STAR und NINTENDO haben Rockford für den GAME BOY ein kugelig-japanisches Ausse-

hen verpaßt. Zur Abwechslung sind die Level auf viererlei Weise gestaltet. Zur klassischen Erd-Steinlandschaft gesellen sich Buschhütten und Sträucher, Kraken und Quallen. Die hübschen Melodien runden die Diamantensuche gefällig ab. Einziges Manko: Beim flüssig-schnellen Scrollen verwischt das Bild dermaßen, daß der Überblick und damit auch leicht ein Leben verloren geht. Da hilft nur, langsamer zu laufen. Davon abgesehen: Schnappt Euch das Spiel und fröhliche Diamantenjagd!

Eva Hoogh



Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



COLUMNS

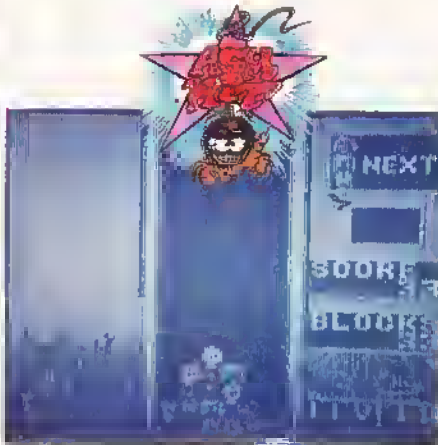
System: Game Gear, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Man kann es drehen und wenden, wie man will. Auch auf dem GAME GEAR bleibt COLUMNS ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Für die hauseigene Handheld-Konsole hat sich SEGA mächtig ins Zeug gelegt. Herausgekommen ist eine Version, die den Vergleich mit der exzellenten Mega-Drive-Ausgabe nicht scheuen muß. Herunterfallende Pakete aus drei verschiedenfarbigen Steinen müssen so positioniert und angeordnet werden, daß immer drei gleichfarbige nebeneinander, überein-

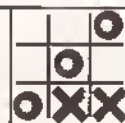
ander oder diagonal liegen. Per Knopfdruck kann die Farbfolge der Steine noch während des Fallens verändert werden. Hat man so einen „flotten Dreier“ geschafft, verschwinden die Steine wieder vom Bildschirm ins Reich der

Bits und Bytes und machen den Spieler glücklich. Was sich so simpel anhört, macht doch einen Heidenspaß. Als Steigerung gibt's noch den 'Flash'-Mode, wo man versucht, eine vorgegebene Farb-Mauer abzuräumen. Die Höhe dieser Mauer kann man selbstverständlich vorher festlegen. Wem selbst das noch zu langweilig ist, wählt einen höheren Schwierigkeitsgrad (drei Stück), andere Sounds oder spielt statt mit Steinen mit Spielkarten oder Früchten (wie in „Tutti Frutti“). COLUMNS ist einfach faszinierend!

Peter Braun



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



PAPERBOY

System: Atari Lynx, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Kräftig in die Pedale treten dürfen demnächst die LYNX-Besitzer. Hersteller ATARI gönnt ihnen das morgendliche „Vergnügen“, als PAPERBOY in die Zeitungszusteller-Schlacht zu ziehen. Wenn der Tag noch jungfräulich ist, zieht der Paperboy mit dem BMX-Rad los, um unter Einsatz seines Lebens die erwartungsschwangeren Briefkästen der Daily-Sun-Abonnenten („Here Comes The Sun,“) zu füllen. Leicht macht man es ihm dabei nicht: Streunende Hunde, Skater, Breakdancer und auch wildge-

wordene Rasenmäher (!) sorgen immer wieder für schlimme Stürze und leere Zeitungsboxen. Wer dazu noch aus eigener Unfähigkeit eher Scheiben, offene Garagen oder das saftige Grün des Vorgartens trifft, bekommt schon am nächsten Tag die Kündigung des Abos. Das ist natürlich nicht Sinn der Sache. Ziel ist es, die lieben Kunden mindestens eine Woche lang „bei der Stange zu halten“.



Gelingt dies, wird der Paperboy von der Heimatpresse mit Foto und Lobeszeilen geehrt.

Mit Lobeszeilen darf sich auch das Programm selbst schmücken. Mit witziger und schöner Grafik – gepaart mit flottem Sound – werden die Spieler verwöhnt. Leider ist das Scrolling nicht ganz flüssig und strapaziert die Augen. Als Ausgleich dafür läßt sich PAPERBOY sehr gut handhaben und steuern, wozu auch die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade beitragen. Der letzte Feinschliff fehlt allerdings.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



KLAX

System: Lynx, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Tengen, Japan, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Je kleiner desto besser, könnte man sagen, wenn man die Umsetzung des schon zu Lebzeiten berühmten Spieles KLAX auf ATARIs LYNX sieht. Klax hat ja nun schon so alle gängigen Systeme durch, da durfte natürlich auch der geniale „Hundeknochen“ nicht fehlen, der leider in Deutschland werbemäßig noch nicht sonderlich propagiert wurde, obwohl er meiner Ansicht nach den GAME BOY von NINTENDO, der mit üppiger Fernsehwerbung darherkommt, lange in den Schatten stellt (dieses Land hat seit neuestem etliche Millionen Konsumenten mehr, liebe Atari-Leute!).

Zuletzt waren es die beiden Spielkonsolen MEGA DRIVE und PC-ENGINE, die von dem Geschicklichkeitsspiel, bei dem über das Spielfeld rollende Klötzchen in Reihen, Stapeln oder Diagonalen nach Farben sortiert werden müssen, angenehm heimgesucht wurden.

Während die Grafik hier wie dort der Automatenfassung in nichts nachsteht,



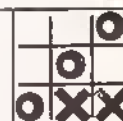
war doch der Sound auf allen Systemen bisher nur mäßig. Doch bei der Lynx ist das ganz anders. Die akustischen Sensoren empfangen eine perfekte Sprachausgabe und auch alle anderen Klänge und Geräusche kommen sauber rüber.

Die Steuerung sowie die Spielbarkeit sind ausgezeichnet und auch die Tatsache, daß der Screen hochkant gehalten werden muß, stört in keiner Weise.

Allen „Lynx-Nasen“ kann dieses Game uneingeschränkt empfohlen werden. Wer auf Klax verzichtet, ist selber Schuld!

Cruiser

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

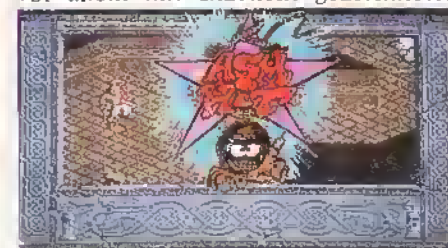


The Immortal

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Die AMIGA-Freaks mit Hang zu Actionadventures wird's mit Sicherheit freuen, daß der englische Hersteller ELECTRONIC ARTS endlich mit der Konvertierung von THE IMMORTAL herausrückt. Vom eigentlichen Spielablauf her hat sich gegenüber der ATARI ST-Fassung rein gar nichts geändert. In der Rolle eines noch unerfahrenen Zauberers schickt Ihr Euch an, ein vertracktes La-

byrinth zu durchqueren, um zu guter Letzt Euren großen Meister zu befreien. Im Klartext bedeutet dies nichts anderes als acht Levels voller kniffliger Rätsel gepaart mit zahlreichen Actioneinlagen, so daß der Spielspaß eigentlich garantiert sein müßte. Genauso rosig sieht es in Bezug auf die Spielgrafik aus, welche vor allem mit exzellent gezeichneter



3D-Grafik sowie äußerst hübschen Sprites protzen kann. Im Vergleich zur Atari ST-Version hat der Amiga in puncto Scrolling sowie Sound eindeutig die Nase vorn. Letztendlich blieb mir deshalb nichts anderes übrig, als The Immortal auf dem Amiga einen ASM-Hitstern zu passen, denn diese Fassung schnitt eine Spur besser als das ohnehin schon brillante ST-Pendant aus.

Torsten Blum

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



F-19 STEALTH FIGHTER

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** MicroProse, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; MicroProse, England.

Lang genug hat's gedauert, bis MICROPROSE Ihren „ganz geheimen“ F-19 STEALTH FIGHTER für den AMIGA und ST umsetzte. Genau genommen sind es gut 18 Monate, die sich die Programmierer Zeit ließen; doch dafür liegt uns nun

eine Version vor, die auf alle Fälle schneller und mindestens genauso spielbar ist wie die des PC.

Gegenüber der PC-Version hat sich vom Spielerischen her nicht viel geändert, eigentlich gar nichts. Die Missionen sind nach wie vor dieselben, der Vogel fliegt sich sogar noch besser, allerdings nicht gar so realistisch wie ver-

gleichsweise die F-16 von Spectrum Hobby. Dafür ist die Grafik aber auch farbenprächtiger und insgesamt abwechslungsreicher, was aber auch eine Geschwindigkeitseinbuße mit sich bringt. Sehr dürftig sind leider die Soundeffekte, die in keinsten Weise dem Amiga oder ST gerecht werden. Alles in allem eine gute Umsetzung, die Spaß macht und besser als die Urversion ist. ■

Hans-Joachim Amann



Grafik	9
Sound	3
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



KNIGHT RIDER

System: NES, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

In der Anleitung der Umsetzung von KNIGHT RIDER auf NES bekam ich zu lesen, daß dieser KITT mein Traumauto ist. Wäre es vielleicht auch, aber nicht in dieser total mißlungenen Umsetzung für 120 Mark! Die Grafik, die man auf dem Screen zu sehen bekommt, ist einfach nur schlecht. Voll im Ernst: Anfangs habe ich sogar Torsten zu Rate gezogen, weil ich dachte, mit der Konsole sei etwas nicht in Ordnung.

Für die PC Engine ist das Game recht gut gewesen. Es hat wirklich Spaß gemacht, das schwarze Geschoß über den Rundkurs zu steuern. Damals war es auch so, daß man KITT während des Spielens sehen konnte (Draufsicht). Nun schaut man durch die Windschutz-

scheibe. Und wo sind bloß die schönen Hintergründe mit den Farbabstufungen geblieben?

Tja, NINTENDO, das war wohl einmal voll daneben! Schlechte Grafik, schlechter Sound, Programmfehler – ich frage mich nur, wie sich der Preis zusammensetzt? Oder ist die Konsole im Preis mit inbegriffen? Nur so würde ich eine Chance sehen, das Game mehr als einmal (durch Zufall) verkaufen zu können. ■

Sandra Alter



Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	2
Preis/Leistung	2



RICK DANGEROUS II

System: Amiga, C-64, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark (Amiga), ca. 60 Mark (C-64), **Hersteller:** Micro Style; England, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

RICK DANGEROUS II ist nun auch per Amiga und C-64 auf der Suche nach Fat Guy. Das in der ASM 10/90 vorgestellte Game macht wirklich großen Spaß. Es ist zwar auch nur eines dieser üblichen Jump-'n'-Run Spielchen, jedoch eines von der Sorte, die man gern wieder hervorholt.

Nun, zur Amiga-Version gibt es großartig nichts zu sagen. Sie gleicht der vom ST wie ein Ei dem anderen. Als ich das Game jedoch auf dem 64er sah und natürlich auch spielte, staunte ich nicht schlecht! Die Grafiken sind zwar nicht ganz so gut wie bei den 16 bittern,

aber es gibt wirklich nichts zu meckern. Rick bewegt sich völlig flüssig und keinen Deut langsamer, als in den vorherigen Versionen.

Das Scrolling ruckelt zwar ab und zu ein wenig, was den Spielablauf und mich überhaupt nicht beeinflußt. Der Sound ist auch nicht ganz so gut, aber durchaus akzeptabel. Lob an MICRO STYLE! Eine wirklich gelungene Brotkasten-Umsetzung! ■

Sandra Alter



Amiga / C-64	
Grafik	8 / 9
Sound	5 / 5
Spielablauf	8 / 8
Motivation	9 / 9
Preis/Leistung	8 / 8



KORONA SOFT

Alles, was Spaß macht! Die Software für Deinen Computer

Tel.: 0 52 41 / 18 28

Fax: 0 52 41 / 1 30 43

Amiga	DM
Big Business	61,90
Days of Thunder	79,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
Elvira-Mistress of...	89,--
F 29 Retaliator	79,90
F-16 Falcon	89,--
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90
F-16 Falcon Miss. Disk	61,--
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga	89,90	MS-DOS	109,90
ST	89,90		

Legend of Fairghail	79,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Loom	89,90
Lost Patrol	79,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Midwinter	79,90
Paradroid '90	79,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Rick Dangerous II	69,90
Shadow of the Beast II	99,90
Snowstrike	79,90
Team Yankee	89,90
The Second World	61,--
Their Finest Hour	89,--
Wings	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
688 Attack Submarine	89,--
Bad Blood	99,90
Big Business	69,90
Bundesliga Manager	69,--
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Flight Simulator 4.0	179,--
Imperium	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
J. Nicklaus Unlimit. Golf	89,90
Khalaaan	79,90
Legend of Fairghail	89,90
Leisure Suit Larry	79,--
Leisure Suit Larry II	99,--
Leisure Suit Larry III	119,--
LHX-Attack Chopper	119,--
Loom	69,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Midwinter	89,90
Might + Magic II	89,90

Dick Tracy

Amiga	79,90	MS-DOS	79,90
ST	79,90	C-64 Disk	49,90

Ökolopoly	149,--
Operation Stealth	89,90
PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	DM
Back to the Future II	49,90
Bloodwych	49,90
Bomber	53,--
Bundesliga Manager	49,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
F-14 Tomcat	43,--
International 3D Tennis	43,90
Kick Off 2	49,90
Klax	49,90

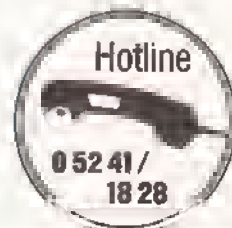
Reederei

Amiga	61,90	C-64 Disk	43,90
ST	53,90		

Oil Imperium	43,--
Test Drive 2	53,--

Atari ST	DM
Days of Thunder	79,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90
F 29 Retaliator	79,90
Imperium	79,90
Kick Off 2	69,90
Operation Stealth	79,90
Paradroid '90	79,90
Powermonger	89,90
Snowstrike	59,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Dein Programm nicht dabei? Such nicht lang ruf uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- ☐ kein Kaufzwang
- ☐ keine Mitgliedschaft
- ☐ schneller Service
- ☐ regelmäßige Infos

**Kennen Sie unseren Laden?
Besuchen Sie uns in der Carl-
Bertelsmann-Str. 53**

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

Bestell-Coupon

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM
oder Scheck + 5,- DM, Ausland nur EC-Scheck/
Bar/Postanweisung + 8 DM.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

- ☐ Ich möchte nur den Katalog!
- ☐ Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Alter: _____

Preis

asm 12-90 Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

KOPFNUSS

Der letzte Teil der Komplettlösung zu Ultima VI endete in der Stadt Britain. Nachdem man in der Wechselstube seine Goldnuggets in Münzen umgetauscht hat, geht man zur Abenteurergilde. Dort kann man bei einem Händler namens Efram Essensrationen kaufen, die man dann unter den Partymitgliedern möglichst gleichmäßig aufteilt. Außer Lebensmitteln kann man hier noch viele andere nützliche Dinge zu einem guten Preis bekommen, so zum Beispiel Pulverfässer (damit lassen sich Türen aufsprengen) oder Fackeln. Falls Ihr zufällig vor der Blue Boar-Taverne auf ein paar Zigeuner trifft, kauft Ihr ihrem Anführer (er heißt Zoltan) Zutaten zum Zaubern ab (z.B. Nightshade oder Ginseng).

Man verläßt nun die Stadt Britain und wandert zur benachbarten Stadt Cove. Hier kauft man beim Magier Rudyom den *Great Heal* und den *Create Food*-Zauberspruch (man bezahlt dafür insgesamt genau 100 Goldstücke). Mit Hilfe des Orb of the Moons teleportiert man seine Party nun zur Stadt Moonglow, um sich dort auf die Suche nach der verschollenen *Rune of Honesty* zu machen.

Von der Seherin Penumbra erfährt man, daß sich die Rune zusammen mit dem Leichnam von Beyvin in der Gruft unter der Stadt befindet. Sie kann Euch auch gegen fünf Goldstücke das *Mantra of Honesty* sagen (spricht mit Penumbra über: *Rune, Beyvin, Mantra*). Um zu Beyvins Grab zu gelangen, benötigt Ihr einen speziellen Schlüssel, den Ihr von Beyvins Cousin Manrel bekommt. Er hält sich meist in seinem Haus oder in der Blue Bottle-Taverne auf (spricht mit Manrel über *Beyvin* und antwortet auf seine Fragen mit Y). Nun betritt man die Speisekammer der Blue Bottle-Taverne.

Hinter einer Geheimtür entdeckt man eine Leiter, die hinab in die Gruft führt. Der Zugang zur Leiter wird von ein paar Fässern und ein paar Topfpflanzen versperrt. Man öffnet zuerst die Fässer, legt die Topfpflanzen hinein und

schiebt dann die Fässer zur Seite.

The Crypts, Level 1: In den ersten drei Leveln der Gruft befinden sich zahlreiche Grabnischen an den Wänden. Meistens kann man in diesen Nischen Gold oder Waffen finden. Im Norden des ersten Levels befindet sich eine zweite Leiter nach oben, die zum Haus der Magierin Xiao führt.

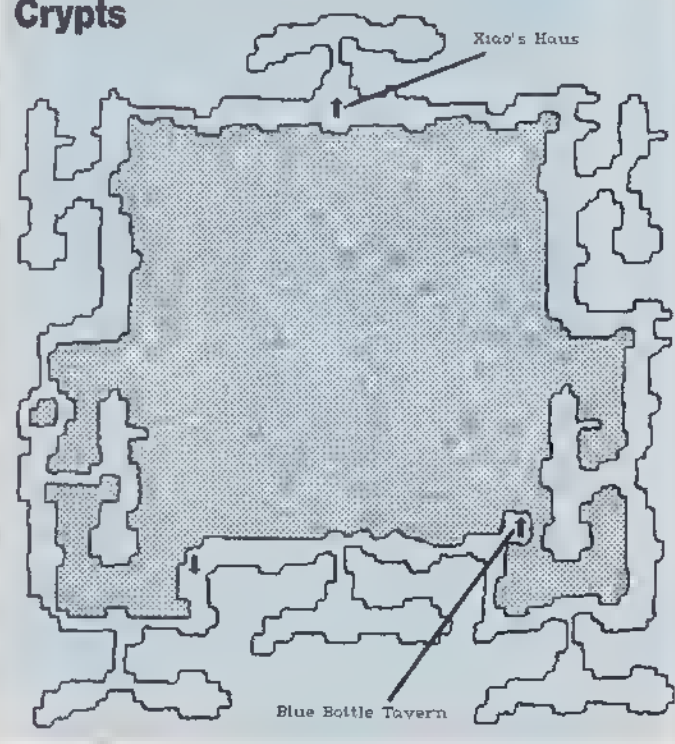
Außer ein paar Riesenfledermäusen und einer Hand voll untoter Monster gibt es hier kaum ernstzunehmende Gegner. Nachdem man die Grabnischen abgesucht hat, steigt man hinab in den zweiten Level.

The Crypts, Level 2: Hier befindet sich das Grab von Beyvin. Stellt die Blumen, die Ihr von Manrel zusammen mit dem Schlüssel bekommen habt, vor das Grab. Bei Beyvins Skelett findet Ihr die *Rune of Honesty*. Auch hier lohnt es sich, die Nischen gründlich abzusuchen. Ihr werdet unter anderem einen *Invisibility Ring* finden, der unsichtbar macht.

Monstermäßig passiert auch hier nicht viel. Je nach Tageszeit bekommt Ihr es eventuell mit ein paar Magiern und Söldnern zu tun, die Euch aber keine größeren Schwierigkeiten bereiten sollten. Unterschätzt die *Acid Slugs* nicht, die meist die Leiter zum dritten Level besetzt halten; sie sind in der Lage,

The Crypts

Level 1



metallische Gegenstände wie Rüstungen oder Schwerter mit Säure aufzulösen.

The Crypts, Level 3: Eine der Nischen birgt einen weiteren Unsichtbarkeitsring. Monster gibt es in diesem Mini-Level nicht. Die Türe, die den Zugang zum vierten Level freigibt, muß mit der *Unlock Magic*-Zauberformel geöffnet werden.

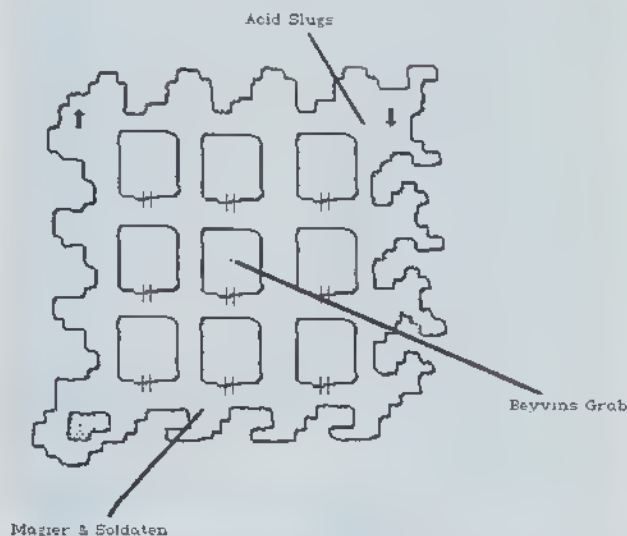
The Crypts, Level 4: Wieder einmal befinden sich im untersten und letzten Level des

Dungeons die meisten Schätze. Neben einem *Protection Ring*, einem *Regeneration Ring*, rund 300 Goldstücken, einem Unsichtbarkeitsring und einem *Fire Wand* warten ein paar Riesenameisen und ein Horde untoter Skelette auf Euch.

Der *Protection Ring* ähnelt von seiner Funktion her einer Rüstung oder einem Schild; der *Regeneration Ring* gibt einem Verwundeten Lebenspunkte zurück. Alle ma-

The Crypts

Level 2



gischen Ringe gleichen sich übrigens in zwei Punkten. Zum einen lösen sie sich nach einer bestimmten Zeit in Luft auf, und zum anderen ist ihr Gewicht, verglichen mit Gegenständen, die die gleiche Wirkung wie der entsprechende Ring haben, wesentlich geringer. Mit dem *Fire Wand* (Feuerstab) können Feuerkugeln abgeschossen werden (gute Distanzwaffe).

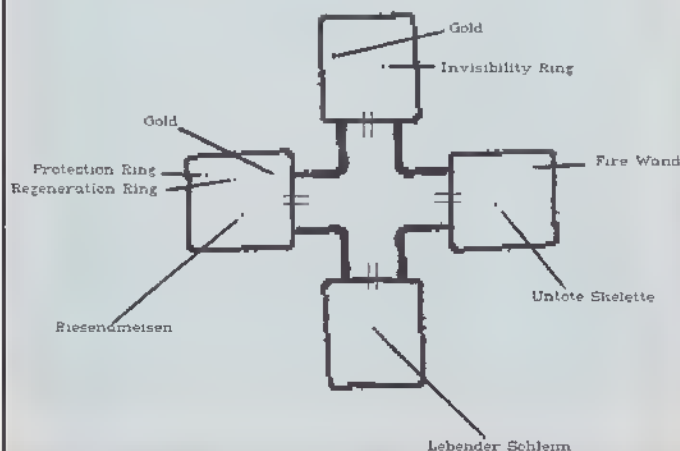
The Crypts

Level 3



The Crypts

Level 4



Die Türe im Süden läßt Ihr besser geschlossen. Dahinter lauert nämlich lebender Schleim, der Euch bei Berührung vergiftet (Vergiftungen

können mit der *Dispel Magic*-Zauberformel geheilt werden). Alle anderen Türen müssen mit einem *Lock Pick* oder mittels einer Explosion

geöffnet werden. Nachdem man die Schätze aufgesammelt hat, benutzt man den Orb of the Moons um zurück an die Erdoberfläche zu gelangen.

Östlich vom Lycaenum (das Lycaenum befindet sich nördlich von der Stadt Moon-glow) steht eine Sternwarte, wo Ihr für 30 Goldstücke einen Sextanten kauft. Danach geht Ihr zur Bücherei des Lycaeums.

Lycaenum Library: Zuerst muß mit *Dispel Field* das Schutzschild aufgehoben werden, das die Leiter zur Bibliothek umgibt. Ihr müßt nun an den auf der Karte eingezeichneten Punkten das Buch *Snitwit's Big Book Of Boardgame Strategy* und das Buch *The Lost Book Of Mantras* mitnehmen.

Als nächstes besucht man die Magierin Xiao (ihr Haus befindet sich ein Stück nördlich vom Lycaenum). Dort kauft man die folgenden Zaubersprüche: *Vanish*, *Reappear*, *Telekinesis* (zweiter Spell-Level), *Reveal* und *Invisibility* (fünfter Spell-Level). Insgesamt wird Euch diese Anschaffung 400 Goldstücke kosten.

Man erhält von Xiao den Hinweis, daß man unbedingt das Geheimnis der Wisps kennenlernen muß, um Zaubersprüche des achten Spell-Levels benutzen zu können (fragt Xiao nach: *Wisps*, *Avatar* und *Powerful*).

Das nächste Ziel ist die Stadt New Magincia (erreichbar mit dem Orb of the Moons).

New Magincia: Man fragt den Bürgermeister Antonio nach der *Rune of Humility* (spricht über *Rune*). Antonio will Euch die Rune erst geben, wenn Ihr ihm den Namen des demütigsten Bewohners von New Magincia nennt. Man erwähnt den Fischer Conor, einen ehemaligen Kämpfer, und bekommt die *Rune of Humility*. Auf einem Acker trifft man die Bäuerin Katarina. Sie bittet darum, in Eure Party aufgenommen zu werden. Falls

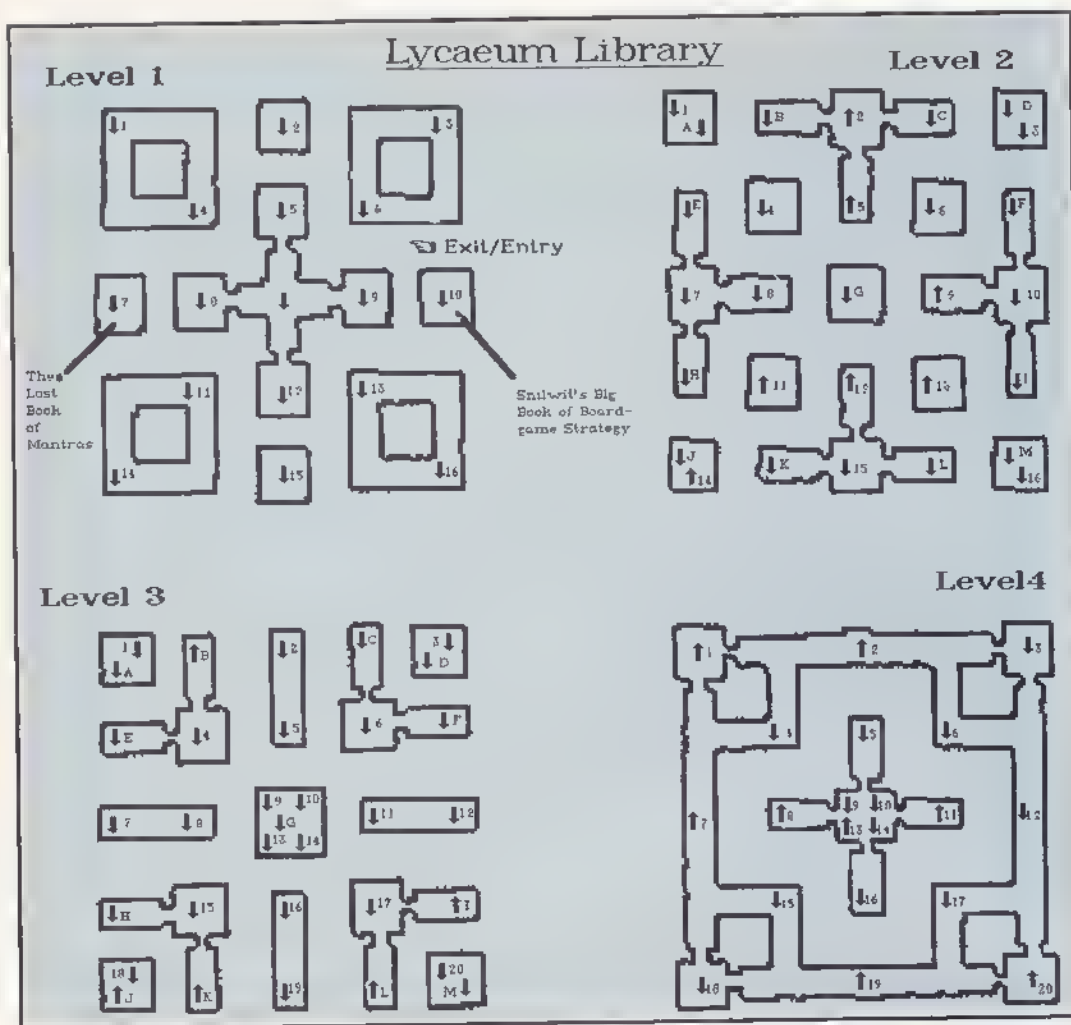
Ihr zusagt, denkt daran, daß Ihr ein neues Partymitglied grundsätzlich zuerst mit *Swamp Boots*, Essen und brauchbaren Waffen ausrüsten müßt, bevor es Euch eine Hilfe sein kann. Man besucht nun die Stadt Trinsic.

Trinsic: Vor der *Fool's Pair Of Dice*-Taverne trifft Ihr eventuell den Zigeuner Zoltan. Bei ihm kann man seinen Vorrat an Zauberezutaten auffüllen. Man betritt nun die Taverne.

Dort könnt Ihr Eure Party beim Händler Lawrence mit Essenspaketen versorgen. Danach spricht man mit Sandy, dem Koch (redet über: *Name*, *Job*, *Whitesaber*, *Map*). Erwähnt man die Schatzkarte, verweigert Euch Sandy jegliche Antwort. Er wird erst kooperativ, wenn Ihr ihm ein Drachenei bringt, das er für ein besonderes Gericht benötigt (über *Magincian Pastry*, *Favor*, *Egg*, *Egg* und *Dragon* reden).

So ein Drachenei könnt Ihr im Dungeon Destard, dem Zuhause der Drachen von Britannia, finden. Der Eingang zu Destard befindet sich im Gebirge westlich von Trinsic. Bevor Ihr Euch auf den Weg dorthin macht, rate ich Euch, den Waffenhändler gegenüber der Taverne zu besuchen. Sein Laden ist der einzige Ort, wo man magische Rüstungen und Helme (gegen entsprechend hohe Bezahlung) kaufen kann. Vor dem Verlassen von Trinsic holt man sich die *Rune of Honor*, die auf einem Altar in der Stadtmitte liegt.

Dungeon Destard, Level 1: Der Drache ist zusammen mit dem Dämon das stärkste Monster überhaupt. Drachen spucken nicht nur Feuer, sie beherrschen auch die Kunst der Magie - leider. Jeder große Drache ist nämlich in der Lage, im Kampf einen Dämon als Helfer heranzubarn. Spätestens dann wird die Sache für Eure Party ziemlich aussichtslos. Der Dämon macht sich unsichtbar, spricht selbst noch ein paar Zaubersprüche, die zum



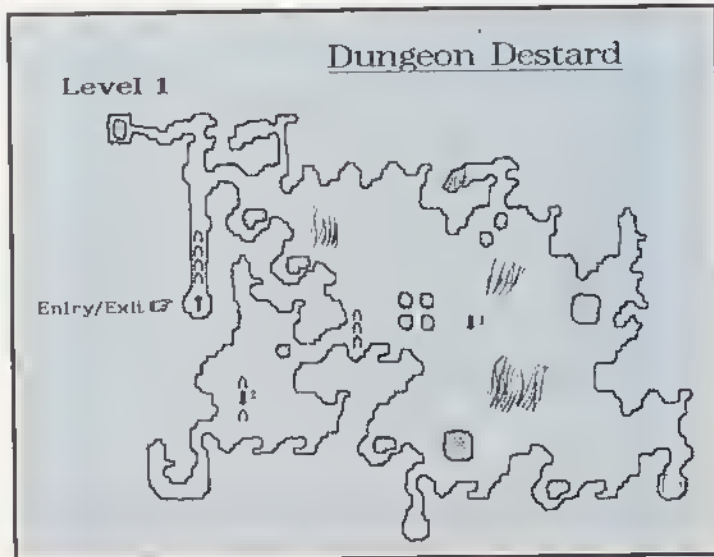
Beispiel bewirken, daß sich Eure Partymitglieder plötzlich gegenseitig niedermachen, und bald darauf ist aus der Kämpfertruppe ein Häufchen Asche geworden. Der Kampf mit einem Drachen ist deshalb unbedingt zu vermeiden. Der *Invisibility*-Zauberspruch und die Unsichtbarkeitsringe ermöglichen es, alle vier Levels von Destard ohne ein einziges Handgemenge zu überstehen.

Im ersten Level von Destard gibt es noch keine Besonderheiten. Man klettert an Leiter 1 nach unten in den zweiten Level.

Dungeon Destard, Level 2: Im zweiten Level befindet sich eine Schatzkammer, die von zahlreichen *Drakes* (Mini-Drachen) bewacht wird. Um zur Schatzkammer zu kommen, müßt Ihr zuerst durch ein Loch (auf der Karte als 'Loch 1' gekennzeichnet) in den dritten Level gelang-

gen. Dann geht man ein Stück nach Süden zur Leiter 3. Diese klettert man wieder nach oben. Man befindet sich jetzt in der Nähe der Schatzkammer. Nachdem man die Gegenstände, die man dort vorfindet, eingesteckt hat, geht man zurück in den dritten Level.

Dungeon Destard, Level 3: In diesem Level ist nicht sonderlich viel los. Viele der nach oben führenden Leitern bringen Euch zu einzelnen Kammern des zweiten Levels. Von Zeit zu Zeit stoßen kleine Vulkane Lavafontänen aus, denen man ausweichen muß. Bei Leiter 1



gelangt man in den vierten und letzten Level.

Dungeon Destard, Level 4: Man geht mit der gesamten Party auf direktem Wege zur Eierkammer. Nachdem Ihr ein ganzes Drachenei eingesteckt habt (die Schale darf nicht beschädigt sein), kümmert Ihr Euch um die restlichen Schätze, die in der Eierkammer verstreut liegen. Eventuell könnt Ihr ein zweites Drachenei mitnehmen, falls es die Tragkraft Eurer Partymitglieder zuläßt (um das Spiel lösen zu können braucht Ihr aber nur ein Ei). Wenn Ihr einen Kahn bei Euch habt (*Skiff*) könnt Ihr bei dem auf der Karte eingezeichneten Punkt ein paar Goldnuggets einsacken. Der Orb of the Moons hilft Euch, zurück zur Stadt Trinsic zu gelangen.

Dort gebt Ihr Sandy das Drachenei. Spricht man mit ihm über Piraten, sagt er Euch, wo sich die restlichen Teile der Schatzkarte befinden: Ein Kartenteil ist im Besitz einer Frau bei Serpent's Hold, der Einsiedler von Dagger Isle hat ein Stück der Schatzkarte und der Pirat Nathaniel Moorehead, der in der Nähe von Empath Abbey wohnt, besitzt das dritte Kartenteilstück.

Das letzte Kartenstück (Sandy nach *Fourth* fragen) bekommt man von Lord Whitesaber, einem ehemaligen Piraten, der jetzt der Bürgermeister von Trinsic ist (er hält sich meist im Rathaus oder beim Altar in der Mitte der Stadt auf). Man nennt Lord Whitesabers echten Namen (*Alastor Gordon*) und fragt ihn darauf nach der Karte (*Map*). Man begibt sich nun zurück zur Stadt Britain, wo man das Schloß besucht. Man läßt sich hier von Lord British heilen und sucht dann nach der sprechenden Maus Sherry, die Ihr in Eure Party aufnehmen müßt. Sherry hält sich irgendwo im Schloßgebäude auf (abends geht sie ins Schlafgemach von Lord British).

Wie immer tauscht man

Dungeon Destard

Level 2

Level 2



seine Goldnuggets in der Wechselstube gegen Münzen. Ich empfehle Euch, im Laden von Efram ein paar Ta-

schen oder Säcke zu kaufen. Diese erhöhen nicht nur die Tragkraft Eurer Party, sondern beißen auch ein bißchen

Ordnung zu schaffen (benutzt zum Beispiel einen Sack für Runen, einen anderen für Moonstones o.ä.).

Jhelom: Im Rathaus erkundigt man sich nach der *Rune of Valor* (über *Name*, *Job*, *Valor* und *Rune* sprechen). Der Bürgermeister schickt Euch darauf zum Waffenhändler Nooman. Von Nooman erfahrt Ihr, daß die Rune von einer Ratte gestohlen wurde, die in einem Loch in der *Sword & Keg-Taverne* haust (fragt nach *Rune* und *Tale*).

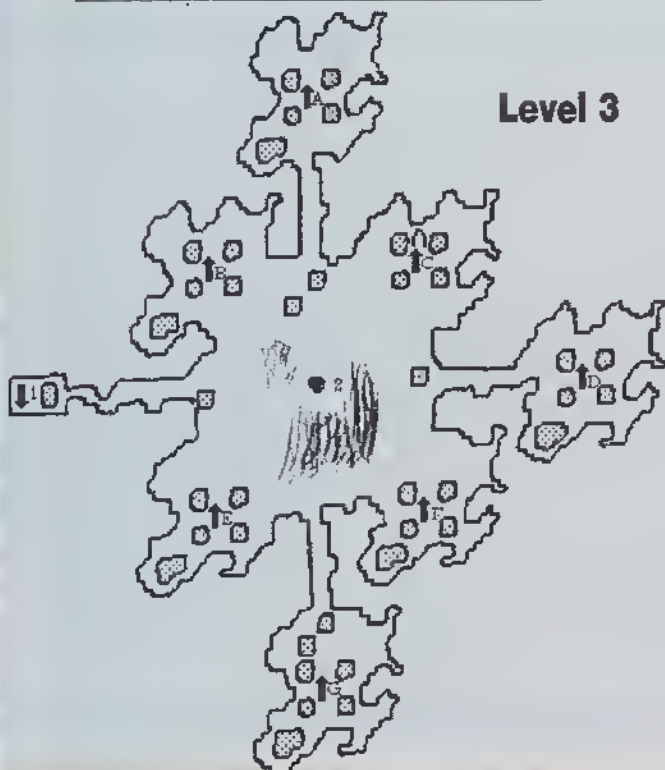
Vor der Taverne trifft man einen Bettler. Man gibt ihm ein Goldstück. Der Bettler gibt sich darauf als Heftimus zu erkennen, einer der Piraten, die ein Stück der Schatzkarte besitzen (über *Name*, *Job*, *Den*, *Hawkins*, *Hand* reden). Für etwas Geld (Ihr müßt den Preis von zwanzig auf zehn Goldstücke herab-

handeln) verrät er Euch, daß er seinen Kartenteil im *Dungeon Wrong* verlor (*Map, Dungeon, Wrong*). Bevor man die Taverne betritt, ist folgendes zu beachten: Jeder Gast muß seine Waffen auf einen Tisch im Eingangsflur ablegen. Da dies aber wahnsinnig umständlich ist, betritt nur Euer Anführer die Gaststube (im Solo-Mode).

An jedem späten Abend findet eine Schlägerei statt. Während des Handgemenges kann man die Besucher aber nicht ausfragen und deshalb müßt Ihr die Taverne bei Dämmerung betreten. Zu dieser Zeit haben sich nämlich alle Gäste an der große Theke versammelt. Falls in der Taverne bereits gekämpft wird, verläßt man den Ort und muß wohl oder übel auf den nächsten Tag warten. Andernfalls unterhält man sich mit Culham,

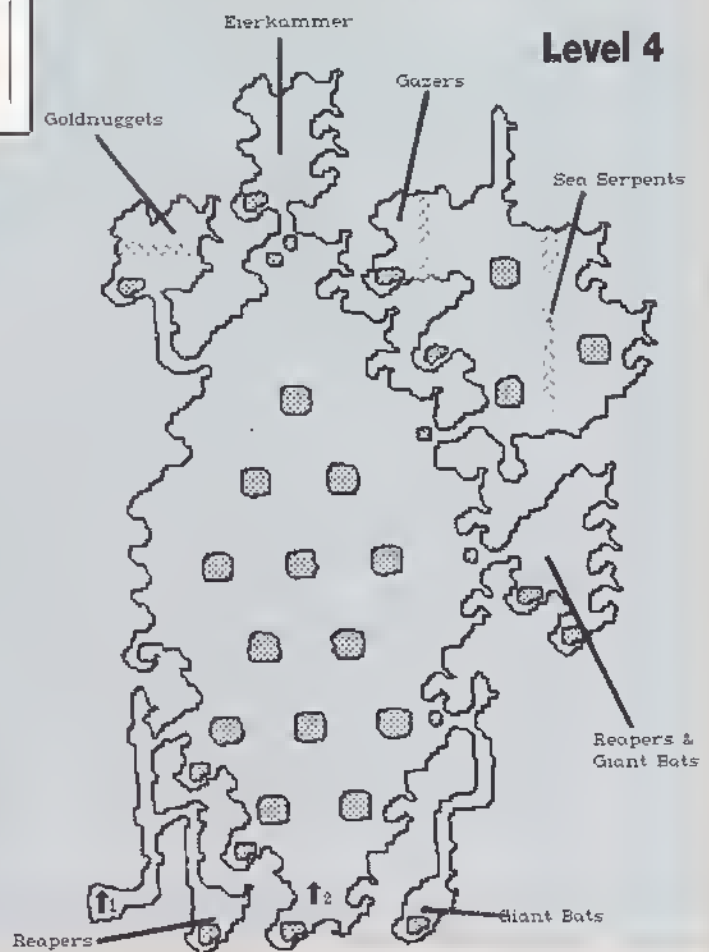
Dungeon Destard

Level 3



Dungeon Destard

Level 4



der das *Mantra of Valor* preisgibt. Dann läßt man die Maus Sherry (ebenfalls im Solo-Mode) durch das Rattenloch links von der Theke kriechen. In der kleinen Kammer dahinter nimmt Sherry den Unsichtbarkeitsring, den Käse und die *Rune of Valor* mit. Außer dem Käse überträgt man die Gegenstände an ein anderes Partymitglied. Dann entläßt man Sherry aus der Party (sie kehrt von selbst zum Schloß von Lord Britisb zurück). Als nächstes geht man zur Herberge, wo man für rund 30 Goldstücke übernachten kann. Am anderen Morgen kauft man bei einem Händler am Anlegesteg ein großes Schiff (200 Goldstücke).

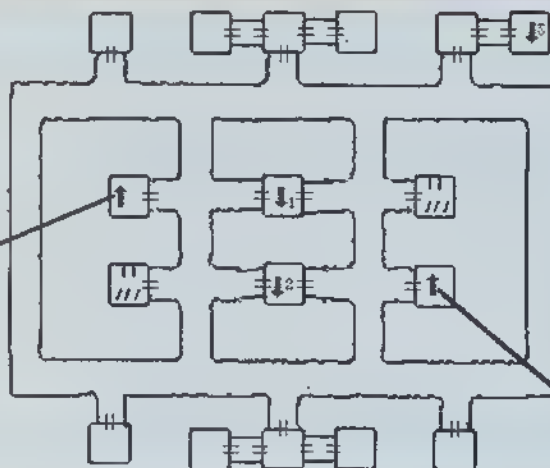
Mit diesem fährt man ein Stück nach Süden, zum *Shrine of Valor*. Dort benutzt man die *Rune of Valor* und spricht das Mantra (es lautet *Ra*), worauf sich das magische Kraftfeld, das den Altar umgibt, auflöst, und einen *Moonstone* freigibt. Nun läßt man sämtliche Partymitglieder am Altar meditieren (der *Shrine of Valor* erhöht die physische Stärke eines Charakters). Wahrscheinlich werdet Ihr von einer Horde Gargoyles angegriffen, gegen die Ihr Euch verteidigen müßt. Danach geht man zurück zum Schiff und fährt die Küste entlang nach Norden. Unterwegs kommt man bei der Stadt Skara Brae vorbei (ungefähr bei 15 Grad Süd, 30 Grad West).

Falls Ihr noch genügend Geld habt, solltet Ihr Euch hier beim Magier Horance mit Zaubersprüchen (z.B. *Hair Storm*, *Flame Wind* oder *Kill*) und Zutaten eindecken (*Blood Moss*, *Sulfurous Ash*, *Spider Silk* etc.).

Bei 23 Grad Nord, 28 Grad West befindet sich ein Anlegesteg. Dort hält man an und steigt aus. Man geht ein Stück den Pfad entlang, der vom Steg wegführt und findet eine kleine Hütte, in der Mrs. Moorehead, die Witwe des Piraten, wohnt. Sie erzählt, daß ihr Teil der Schatz-

Dungeon Wrong Level 1

Ausgang Dungeon Wrong



Nach Minoc (Covetous)

karte von einer Gruppe Zigeuner gestohlen wurde (fragt nach *Name*, *Moorhead*, *Widow*, *Map* und *Stole*). Das nächste Ziel ist die Stadt Minoc (ebenfalls mit dem Schiff zu erreichen).

Minoc: Man macht das Schiff am Anlegesteg (31 Grad Nord, 36 Grad Ost) fest und geht dann zum Rathaus.

Dort fragt man die Bürgermeisterin Isabella nach der *Rune of Sacrifice*. Sie schickt Euch zu Selganor, dem Vorsitzenden der Handwerker Gilde. Selganor verlangt, daß auch Ihr der Gilde beitretet, bevor er Euch die Rune gibt (über *Name*, *History*, *Crystal*, *Tale*, *Business*, *Guild*, *Julia*, *Lute*, *Isabella* und *Gwenno* reden). Dafür braucht man aber zuerst eine Panflöte, die man sich von der Instrumentenbauerin Julia anfertigen läßt (fragt nach *Panpipes*, *Cut* und *Board*). Dazu benötigt Ihr ein Stück Ebenholz, das Ihr in der Nähe der Stadt Yew bekommen könnt (wenn Ihr Euch bisher an die beiden vorherigen Teile dieser Kopfnuß gehalten habt, befindet sich das Holzscheit bereits in Eurem Backpack). Das Holz muß man im Sägewerk östlich von Minoc zurechtsägen lassen (kostet fünf Goldstücke). Mit der Panflöte geht man zur Bardin Gwenno (auch sie hält sich meist in der Handwerker Gilde auf), die Euch eine bestimmte Melodie beibringen wird (nach *Stones* fragen). Gwenno und Julia könnt Ihr übr-

gens in Eure Party aufnehmen, wenn Ihr wollt.

Man spricht nun mit Selganor und spielt die eben gelernte Melodie auf der Panflöte (auf dem Zahlenblock 6789878767653 eingeben). Ihr bekommt darauf die *Rune of Sacrifice*. Das *Mantra of Sacrifice* erfährt Ihr bei der Heilerin Tara in der Nordhälfte der Stadt Minoc. Falls die Nacht hereinbricht, übernachtet man in der Herberge (The Tinker's Inn). Als nächstes geht man zum Dungeon Covetous/Wrong, der auch den Namen Wrong trägt (zur Erinnerung: Der Pirat Heftimus hatte im Dungeon Wrong ein Stück der Schatzkarte verloren, das man natürlich unbedingt finden muß).

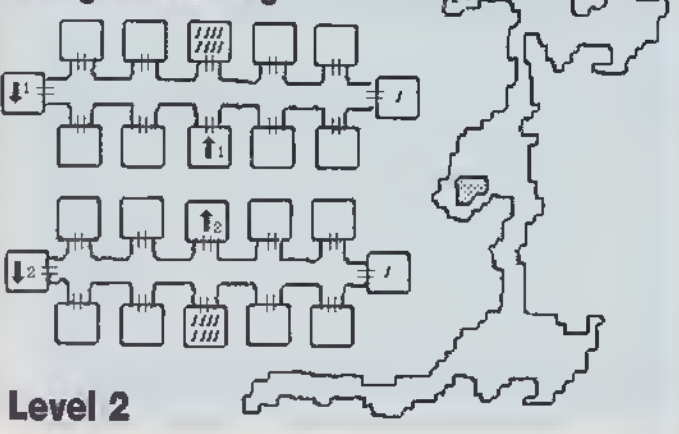
Dungeon Covetous/Wrong, Level 1: Der Dungeoneingang befindet sich ganz in der Nähe von Minoc (31 Grad Nord, 40 Grad Ost). Er

ist nur mit einem Kahn zu erreichen; das Schiff ist zu groß.

Zur Not könnt Ihr den Kahn auch in Minoc kaufen (20 Goldstücke). Im ersten Level findet Ihr zahlreiche Türen (oft magisch verschlossen) und Fallgitter. Sämtliche Monster hier unten sind in kleinen Kammern eingeschlossen. Falls Ihr mit ihnen kämpfen wollt, müssen zuerst die sechs Fallgitter geöffnet werden, indem man die entsprechenden Hebel betätigt (siehe Karte). Im Nordosten befindet sich eine Geheimkammer, die durch ein elektronisches Feld verschlossen ist.

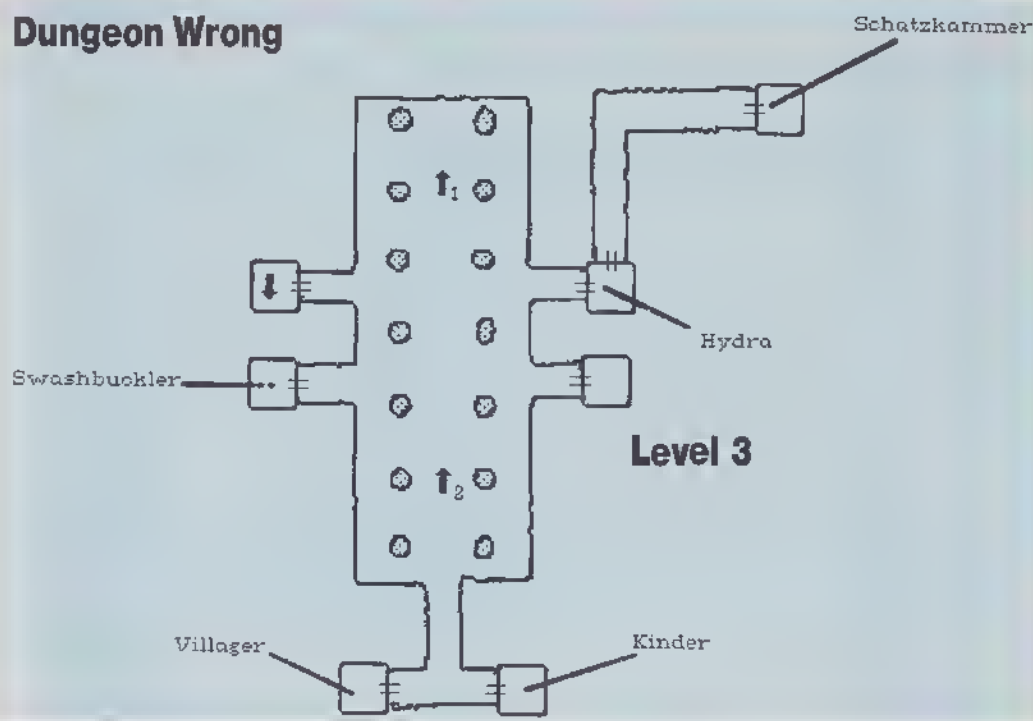
Wie man das Kraftfeld umgeht und was sich dahinter befindet, werde ich allerdings erst im vierten Teil der Kopfnuß behandeln (man muß später sowieso nochmal in den Dungeon Wrong ge-

Dungeon Wrong



Level 2

Dungeon Wrong



The Ant Mound, Level 1: Riesenameisen sind harmlos. Lästig wird es erst, wenn man von zehn Ameisen gleichzeitig angegriffen wird und ständig neue binzukommen (was übrigens ziemlich oft passiert). Im ersten Level gibt es nichts Wichtiges. Durch ein Loch gelangt man in den zweiten Level.

The Ant Mound, Level 2: Hier gibt es eine Vorratskammer mit Trauben und Fleisch (kann man ruhig mitnehmen). Um den kleinen Tümpel in der Mitte wachsen einige *Nightshade Mushrooms*, die fürs Zaubern verwendet werden können. Stopft damit Eure Taschen voll und steigt bei Loch 1 in den dritten Level.

The Ant Mound, Level 3: Im dritten Level gibt es eine Kammer, in der alles, was für die Ameisen ungenießbar ist, aufgetürmt wurde. Darunter befinden sich zum Beispiel Goldnuggets, Fackeln oder Waffen. Seht Euch die Sache einmal an und nehmt mit, was Ihr gebrauchen

hen). Über Leiter 1 gelangt man in den zweiten Level.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 2: Auch hier sind die Monster in Kammern eingeschlossen (unter anderem ein Dämon). Indem man mit *Telekinesis* den Hebel in der Kammer ganz links umlegt, öffnet sich das gegenüberliegende Fallgitter und gibt so den Zugang zur Leiter nach unten frei.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 3: Nachdem man die Hydra besiegt hat, sucht man die Wände ab und entdeckt eine Geheimtür, die zu einer Schatzkammer führt. Unter anderem findet man dort auch den Kartenteil des Piraten Heftimus. Der Vollständigkeit halber hier noch eine Anmerkung zum vierten Level des Dungeon Wrong.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 4:

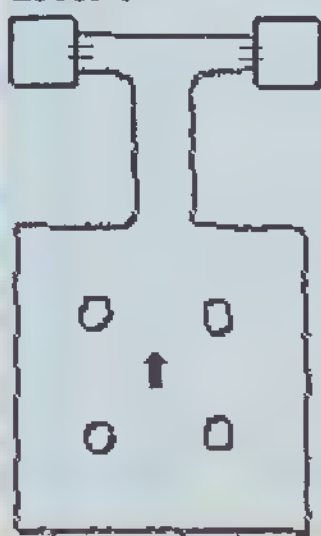
In den beiden Kammern trifft man je nach Tageszeit auf Geister oder ein paar Wölfe. Mehr gibt es in diesem Mini-Level nicht. Man verläßt den Dungeon Wrong und fährt mit dem Schiff die Küste entlang in Richtung Nord-Osten. Bei 26 Grad Nord, 61 Grad Ost legt man am Ufer an und geht zum *Shrine of Sacrifice* (Koordina-

ten: 24 Grad Nord, 66 Grad Ost).

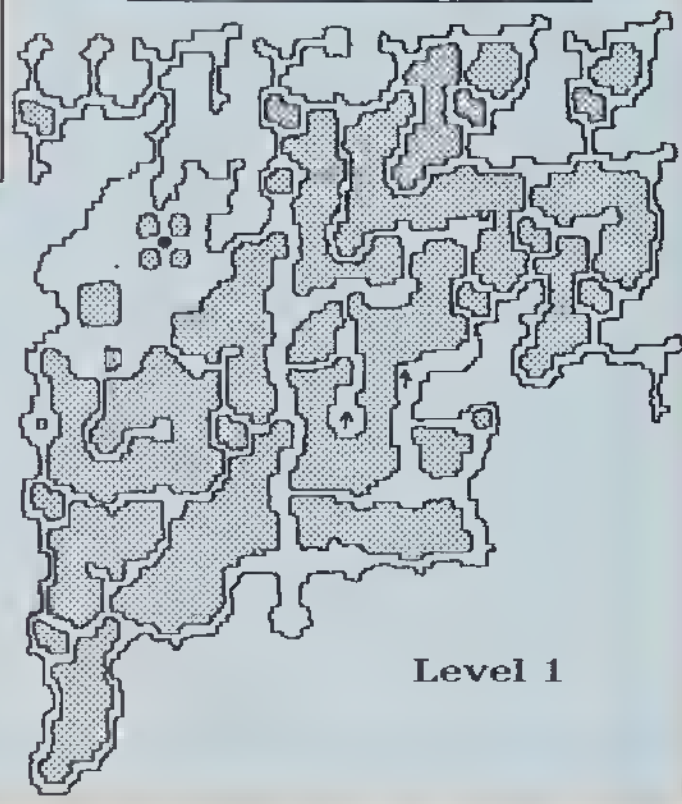
Dort benutzt man die Rune und spricht das Mantra (CAH). Danach kann man den Moonstone vom Altar wegnehmen. Ganz in der Nähe wohnt der friedliche Gargoyle Sin'Vraal (15 Grad Nord, 63 Grad Ost). Man fragt ihn, ob er einen Piraten gesehen habe (Sandy sagte, daß Captain Hawkins mit seinem Teil der Schatzkarte zu Sin'Vraal gefahren sei). Von Sin'Vraal erfährt man,

daß der Captain von den *Giant Ants* (Ameisen) verschleppt worden sei. Seine Leiche befände sich irgendwo in ihrem Tunnelbau. Der Eingang zum Ameisenbau liegt bei 21 Grad Nord, 66 Grad Ost.

Dungeon Wrong Level 4

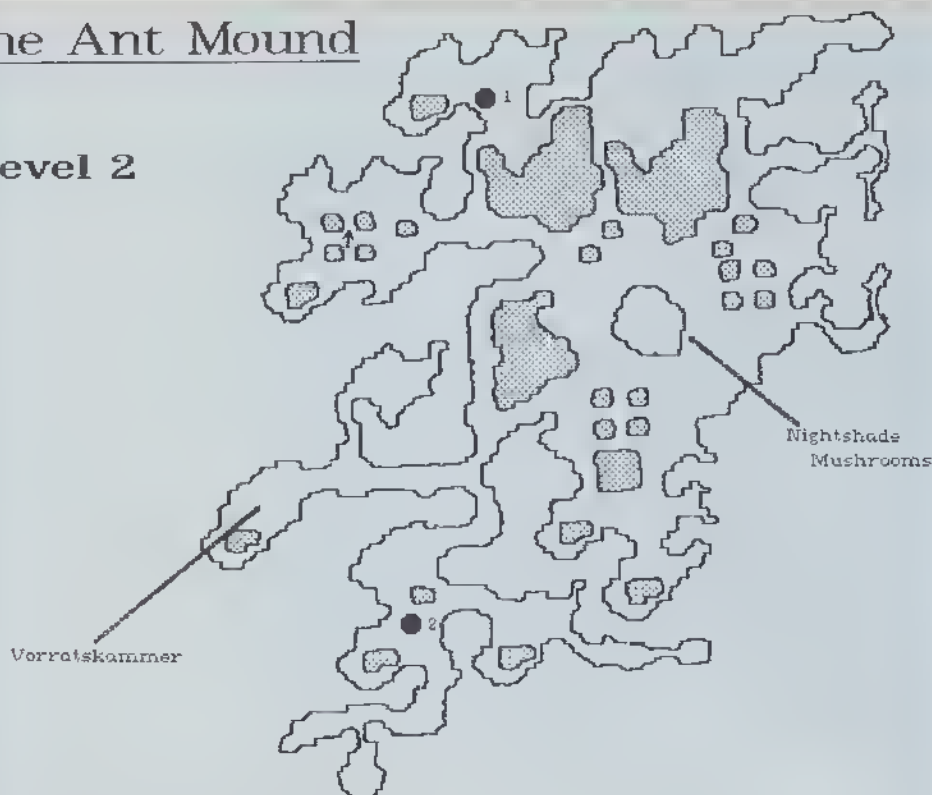


The Ant Mound

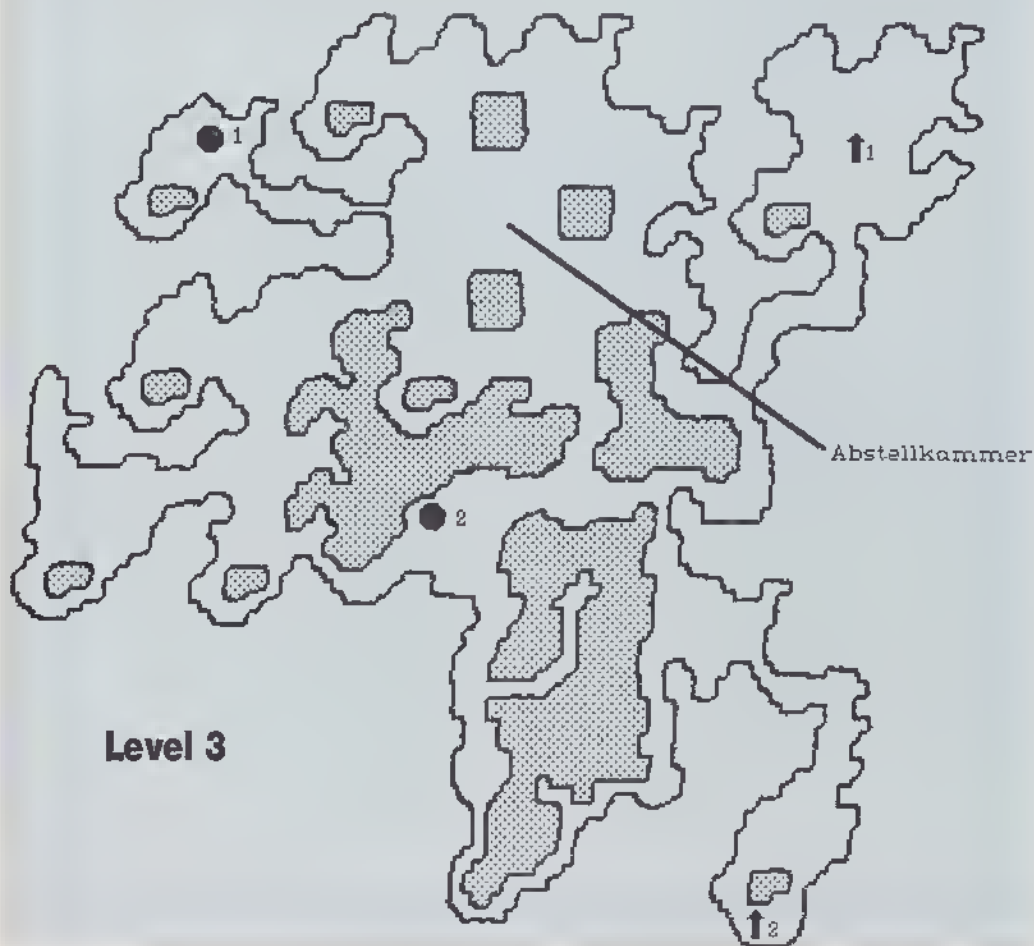


The Ant Mound

Level 2



The Ant Mound



Level 3

könnt. Bei Loch 2 steigt man hinab in den vierten und letzten Level.

The Ant Mound, Level 4: Die Leiche von Hawkins liegt in der Kammer der Ameisenkönigin. Da es in diesem Level aber unheimlich viele Ameisen gibt, müßt Ihr einen Kämpfer aus Eurer Party mit einem Unsichtbarkeitsring ausrüsten und ihn dann im Solo Mode zur Leiche des Captains steuern. Den Rest der Party stellt man am besten in einer kleinen Nebenkammer des Tunnel-systems ab. In Hawkins' Tasche findet man einen weiteren Teil der Schatzkarte. Übrigens solltet Ihr die Ameisenkönigin am Leben lassen (Thariand im Lycaenum bittet Euch darum). Mit Hilfe des *Orb of the Moons* teleportiert man die Party zurück zum *Shrine of Sacrifice*. Dann fährt man mit dem Schiff zur *Dagger Isle* (Koordinaten: 20 Grad Nord, 80 Grad Ost). Dort wohnt der Einsiedler Bonn. Man fragt ihn nach seinem Teil der Schatzkarte (*Shoe, Sea, Dancing, Waltz, Map, House, Basement, Comfort, Bumberchutes, Secret, World, Die*).

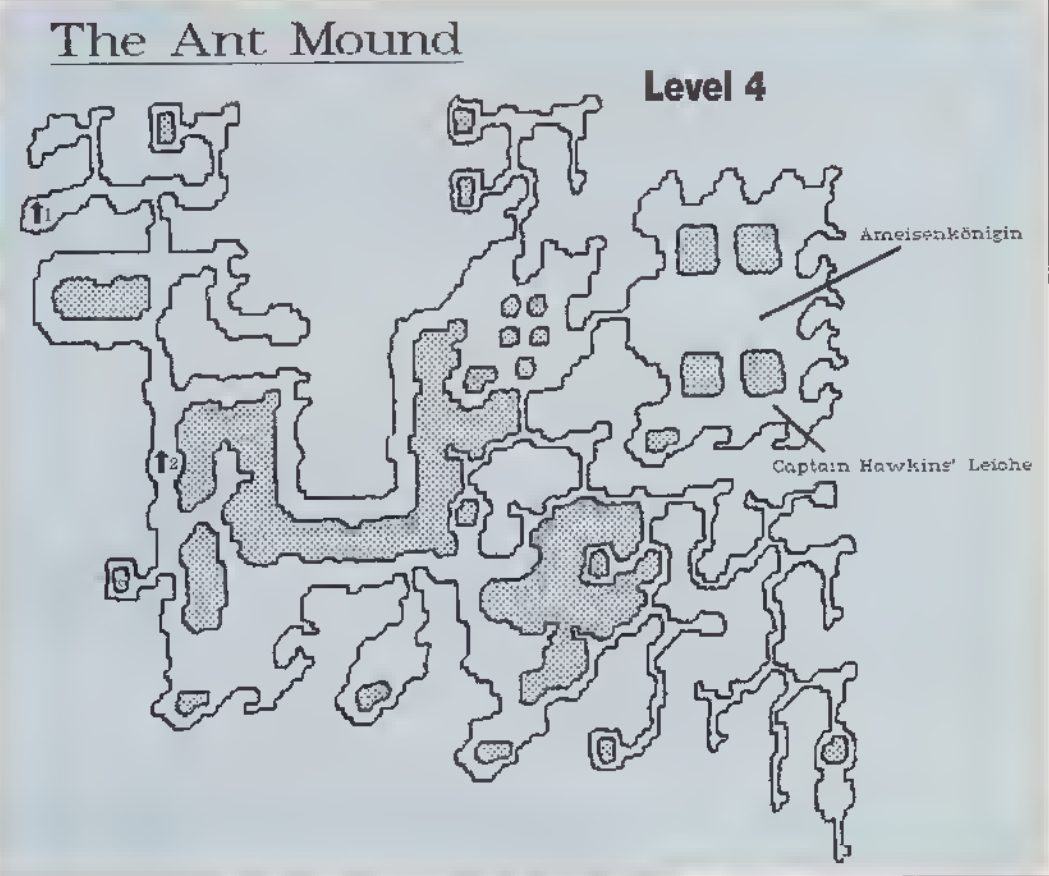
Die Karte befindet sich im Keller von Bonns Haus, und die Leiter zum Keller befindet sich unter seinem Cembalo (*Harpsichord*). Man fährt mit dem Schiff ein Stück weiter nach Süden und ankert bei 10 Grad Nord, 79 Grad Ost. Man befindet sich nun in der Nähe des *Shrine of Honesty*. Nachdem man sich nach der üblichen Methode den Moonstone geholt hat (Rune benutzen, Mantra *Ahm* sprechen), geht die Reise weiter zur Festung *Serpent's Hold*.

Serpent's Hold: An der Bootsanlegestelle bei 75 Grad Süd, 35 Grad Ost geht man vor Anker. Man betritt zuerst die Burg. Dort unterhält man sich im Thronsaal mit verschiedenen Rittern. Sir Caradon of Trinsic erzählt von einer mysteriösen Begegnung mit den Gargoyles, bei der sein Freund ums Le-

ben kam (über *Adventure*, *Shrine*, *Dead*, *Vengeance* und *Beasts*) sprechen. Man hat nun Gelegenheit, in die Gilde der Ritter und Kämpfer einzutreten. Koronada, der Vorsitzende dieser Gilde, verlangt von Euch ein spezielles Schild (gemeint ist ein *Magic Shield*), bevor Ihr aufgenommen werden könnt (*Name*, *Lighthouse*, *Order*, *Courage*).

Gegenüber der Burg wohnt der Schmied Gherick, bei dem man sich dieses Schild aus einem *Curved Heater*, einem *Gem* und einem Goldnugget anfertigen lassen kann (nach *Shield* fragen). In *Serpent's Hold* könnt Ihr auch neue Partymitglieder aufnehmen. Die Ritter *Seggallion* (spricht über *Name*, *Job*, *Ashtalarea*, *Unfamiliar*, *Tyme*, *Pildar*, *Blue*, *Entered*, *Community*, *Queer* und *Join*) und *Sentri* (*Name*, *Job*, *Returned*, *Gargoyles*, *Join*) stehen zu Euren Diensten. Hier noch eine Bemerkung am Rande: Im ersten Teil dieser Kopfnuß wurde ein Pergament erwähnt, auf dem geschrieben stand, man solle nach einem Hinweis unter einer Pflanze in *Serpent's Hold* suchen. Tatsächlich kann man hier eine zweite Schriftrolle finden, die Euch zur Stadt *Minoc* schickt. Dort findet man wiederum ein Schriftstück mit einem Tip, wo man als nächstes zu suchen hat. Hat man schließlich den achten und letzten Zettel in den Händen, erhält man den Rat, das sprechende Pferd in *Iolo's Hut* (südöstlich von *Empath Abbey*) auf *Clue* anzusprechen. Das Pferd gibt Euch einige Tips zu *Ultima V* (wohl ein kleiner Scherz von *Origin*). Doch nun zurück nach *Serpent's Hold*.

Bei *Loubet* (nach *Touche*, *Zip*, *Ringin*, *Instruction* und *Lesseeon* fragen) kann man seine Fechtkünste durch eine Unterrichtsstunde verbessern (*Dexterity* wird erhöht). In der *Griffon's Den*-Taverne trifft Ihr die Ex-Piratin *Morchella*. Wenn man ihr das *Magic Shield* gibt, bekommt Ihr



ihren Teil der Schatzkarte (über *Name*, *Sailor*, *British*, *John*, *Map* und *Shield* sprechen). In der Taverne kann man auch Essensrationen einkaufen. Falls Ihr noch ein Drachenei bei euch habt, könnt Ihr es dem Koch *Shubin* geben (*Roll*, *Cook*, *Adventure*, *Care*, *Ingredients*, *Egg*, *Mantra*, *Sandy*). Man bekommt ein paar Brötchen dafür. Nun verläßt man *Serpent's Hold* und sucht nach den letzten beiden Teilen der Schatzkarte. Eines findet Ihr auf einer kleinen unbewohnten Insel westlich von *Serpent's Hold* in einem Schiffswrack (71 Grad Süd, 15 Grad Ost). Das Schiffswrack wird von ein paar untoten Skeletten und Geistern bewacht (wahrscheinlich die ehemalige Schiffsbesatzung).

Das letzte Kartenstück müßt Ihr dem Zigeuner *Arturos* für 50 Goldstücke abkaufen (Ihr müßt den Preis von 100 Goldstücken herunterhandeln). *Arturos* hält sich in der Wildnis zwischen den Städten *Paws* und *Trinsic* auf (41 Grad Süd, 12 Grad

Ost). Redet mit ihm über *Name* und *Map*.

Damit befinden sich acht von neun Teilen der Piratenschatzkarte in Eurem Besitz. Den letzten Teil hat der Pirat *Homer* bei sich. Wenn Ihr die einzelnen Stücke richtig zusammensetzt, werdet Ihr zu einem fiesen Dungeon gelangen, in dessen letztem Level der Piratenschatz zu finden ist. Wo sich der besagte Dungeon nun genau befindet, welche Schätze dort auf Euch warten und was sonst noch für Dinge auf Euch zukommen, erfahrt Ihr im nächsten Teil der Lösung.

Hannes Kruppa



Fragen... Argumente... Antworten...

»Kein Geld für Revolutionäre!«

Rüstung und militärischer Kampf bedrohen das Leben. Deshalb steht BROT FÜR DIE WELT gerade in Konfliktgebieten immer auf der Seite der Leidenden. Dazu gehören meist die Kinder, Mütter und Alten. Mit ganz praktischen lebensnotwendigen Dingen versuchen kirchliche Einrichtungen vor Ort den Opfern von Gewalt und Krieg zu helfen. Christen dürfen sich ihrer Verantwortung nicht entziehen. Signale gegen die Gewalt zu setzen und Gottes Erbarmen mit dieser Welt zu bezeugen.

Postf. 101142 · 7000 Stuttgart 10

Brot für die Welt

Postgiro Köln 500 500 · 500

SECRET SERVICE

Der Adler ruft ... er ruft, ...

... aber es ist besetzt. Was für eine blöde Einleitung. Aber hier ist im Moment sowieso eine einzige Baustelle. Gerade hab' ich mir wieder ein wichtiges File von der Disk geldscht – also nochmal, dann sind irgendwelche Fritzen mit einem Industriestaubsauger am werkeln, Manfreds Hund schnauft um meinen Tisch herum, und es geht akut auf die Mittagszeit zu. Jetzt, nur wenige Minuten nach meinem kötzlichen Mittagssmahl (heute zur Abwechslung Mikrowellen-Bihun-Suppe mit Würstchen drin) bewerben sich lauter Leute mit Schlips und Anzug, die Bauarbeiter auf dem Dach vom Karstadt gegenüber legen sich so richtig ins Zeug, das Radio säuselt, niemand ist telefonisch zu erreichen, der Chef hat den Abflug gemacht (wenn man ihn schonmal braucht...) usw. – ein ganz normaler Tag im Tronic-Verlag also. Wenn Ihr, liebe Leser, noch ein paar ähnlich normale Tips in der Tasche habt, dann steckt sie in einen Umschlag, macht eine Briefmarke drauf und schmeißt das Ganze mit folgender Adresse in den Briefkasten: Bela Lugosi, Postfach 870, 3440 Eschwege, oder ASM, Secret Service, Am Stad 35, 3440 Eschwege.

Wie Ihr sicher alle mitbekommen habt, verlosen wir unter allen Tip-Einsendern Software – egal ob Secret Service oder Hint Hunt. Die ersten PRGs sind schon unterwegs zu ihren neuen Besitzern. Wenn Ihr also plötzlich und kommentarlos (wie es unsere Art ist...) ein Programm vom Tronic-Verlag bekommt, dann wißt Ihr, was die Uhr geschlagen hat. Allerdings wird sich diese 'Ausschüttung' nicht auf Software beschränken. Wir schicken, was wir gerade so haben – T-Shirts, Sammelordner, Software, vielleicht mal 'n Stick. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch – unverbindlich – einen Wunsch äußern. Auf keinen Fall dürft Ihr vergessen, Euer System anzugeben! Ok, das war's dazu! Wir sehen uns noch!

Euer Uli

Legend of Faerghail

Das wichtigste ist, sich anfangs eine gute Party zusammenzustellen. Dabei sollte man sich schon etwas Zeit lassen. Meine Truppe bestand aus einem Dieb, Krieger, Schmied, Illusionist, Magier und einer Heilerin. Diese und der Schmied nehmen im Spielverlauf eine wichtige Rolle ein, da nur die beiden in der Lage sind, Rüstung und Trefferpunkte wieder auf den besten Stand zu bringen. Nach Auswahl der Charaktere kann das Abenteuer auch schon beginnen. Am besten macht man die Party bevor man das erste Dungeon betritt etwas stärker.

Also: Soviele Gegner wie nur möglich mitnehmen und sich bei ernsteren Verletzun-

gen im Tempel wieder heilen lassen.

Man besitzt die Möglichkeit, Charaktere von anderen Rollenspielen rüberzuziehen. Sollte also jemand schon ruhmreiche Kämpfer besitzen, ist es günstig, sie allein schon des Geldes wegen zu übernehmen, weil das Portemonnaie anfangs sehr schlecht aufzufüllen ist.

Der erste Weg sollte in den südöstlichen Teil von Faerghail gehen, dort erhält man den Stab des Heilers.

Das erste Dungeon ist die Zwergenmine im Westen von Faerghail. Diese besitzt zwei Eingänge, der nördliche ist der richtige. Im ersten Level findet man die Magische Kugel, die die abgelaufene Strecke mitzeichnet. In Verbindung mit dem Zauberspruch „Magische Karte“ bekommt man sogar

das komplette Level inklusive Geheimgänge gezeigt.

Im zweiten Level sollte man unbedingt den Stahlschlüssel mitnehmen, außerdem einen Spaten mieten, um den eingefallenen Schacht zum Shaoliustab freizuschaukeln. Von dort aus nimmt man erstmal den Notausgang und wendet den Stahlschlüssel an.

Wir befinden uns nun in Cyldane, der zweiten Stadt im Lande Faerghail. Als erstes wird dort Cyldane selbst ausgesucht und erhält Instruktionen vom dortigen Herren. Nach seiner Anweisung suchen wir die Abtei Sagacita auf. Ich muß natürlich nicht erwähnen, daß alle wichtigen Gegenstände, Waffen, Rüstungen und Hinweise mitgenommen werden. Im untersten Teil der Abtei finden wir ein Seil und

einen Steinsarg. Mit dem Seil hangeln wir uns später wieder hoch. Nach Verlassen des Dungeons steuern wir auf das Orakel zu. Am Anfang treffen wir einen in Pension gegangenen Erzmagier, der uns einen Lederbeutel gibt. Auf unserem weiteren Weg treffen wir auf vier Elementare, bei deren Rätseln folgende Antworten einzugeben sind.

Wasserelementar: FEUER

Luftelementar: ECHO

Erdelementar: TOCHTER

Feuerelementar: AUGEN

Am Ende des Ganges erhalten wir eine Waffe und einen Hinweis. Das ist auch schon alles was wir in diesem Abschnitt zu erledigen haben. Zurück in der Zwergenmine gehen wir ins dritte Level und holen uns Schießpulver und Zunderkasten. Da-



mit geht's zurück ins erste Level und zum Zwergenkönig. Die Wand hinter ihm mit dem Schießpulver aufsprengen und die Mine verlassen.

Nun bewegt man sich zur Elfenpyramide. Dort ist es sehr wichtig, alle nur findbaren Schlüssel mitzunehmen. Im dritten Level drückt man zuerst den Knopf in der Bibliothek und anschließend den Knopf im südlichen Teil. Dadurch wird ein Geheimraum sichtbar, in dem man den Lichtschlüssel findet. Auch den Knopf in diesem Raum drückt man, um wieder den Weg zur Treppe frei zu machen. Im vierten Level begegnet Ihr einem Maskenträger. Nach Beendigung des Kampfes liegt einen Schritt weiter die Maske des Balans. Diese mit dem Lederbeutel aufnehmen. Danach macht man sich auf den Weg zum alten Elfenkönig.

Die schwarzen Stichflammen löscht man mit Weihwasser. Auch hier ist wieder ein Elementar. Die richtige Antwort zu seinem Rätsel ist KREIS. Beim Elfenkönig bekommt man den Elfenbogen. Damit ist dieses Dungeon erledigt.

Bevor wir uns an das nächste Dungeon wagen, möchte ich einige wichtige Tips geben. Es ist natürlich wichtig, zwischendurch immer wieder in den Zunftat zu geben, um sich befördern zu lassen.

Mit dem Schießpulver bekommt man auch alle anderen Türen und Mauern gesprengt, falls mal ein Schlüssel fehlen sollte. Hierzu geht man am besten folgendermaßen vor: Das Schießpulver im Laden verkaufen und hinterher abspeichern. Danach mit einer Kopie der Spielstanddiskette in den Laden gehen und erneut kaufen. Diesen Trick kann man natürlich beliebig oft anwenden, auch mit anderen Items.

Das nächste Dungeon ist der Tempel der Drachendiener. Im ersten Level sind keine allzu wichtigen Sachen zu ergattern. Im zweiten Level ist die Mithrilkugel mitzu-

nehmen. Außerdem befinden sich dort noch die Hengerklinge und ein Pergament, das zur Waffenkunde beiträgt. Äußerst wichtig ist in diesem Level der Schlüsselstab.

Auch dort ist wieder ein Rätsel, viel Vergnügen!

Den Raum dahinter kann man aber auch durch einen Geheimgang erreichen. Dort findet man den Stab des Lichts. Damit wäre das Dungeon auch erledigt.

Als nächstes ist das verfallende Schloß an der Reihe. Im ersten Level unbedingt den Fischkescher mitnehmen! Die Treppe im Süden, die nach unten führt, nehmen. Jetzt ist man im ersten Kellergeschoß. In Idrielles Grab den Knopf „Ich verdopple alle Winkel!“ und „Drücke mich und schone Deine Füße“ drücken, und ganz im Norden in der Nische den Götterhammer holen, eine sehr gute Waffe für den Schmied. In Graf Covacs Grabkammer befinden sich auch noch der Stab des Lichtes und ein Sturmzepter.

Die Treppe im Südosten führt in das zweite Untergeschoß. Im Norden liegt der Zinkschlüssel zum Öffnen der Zellentüren. Die Hunde im Südosten mit den gefundenen Knochen ablenken. Hinter ihnen befinden sich noch nützliche Items. Drückt man den gläsernen Knopf im Süden, werden alle Wände unsichtbar. Der Party fällt es außerdem sehr schwer dort unten zu laufen. Zu holen ist dort auch nichts besonderes. Hat man in diesem Level alles abgegrast, müssen wir zurück nach Level eins, um dort die Treppe im Nordwesten zu nehmen. Dort befindet sich auch der Türschlüssel, mit dem man das Dungeon wieder verlassen kann. Übrigens sind die Gemälde im Norden sehr sehenswert. Die Fensterläden lassen sich durch die Holzkurbel, die sich in einem der Türme befindet, öffnen. Scheint das Licht in das Zimmer, wird man übrigens mit jedem Schritt geheilt.

Den Siegelring im Schlafgemach am Wappen anwenden, dann öffnet sich eine Tür. Im Musikzimmer den Hausherrn mit der Mithrilkugel einfangen und mitnehmen. Nun den ersten Turm im Südosten betreten. Im zweiten Stock ist die Brücke, die beide Türme verbindet. Im obersten Stock folgendermaßen vorgehen: Tür Richtung Westen nehmen, bis an den Hinweis „Nur für den Schloßherrn!“. Dort den gefangenen Vampir anwenden. Mit dem Fischkescher holt man sich den Smaragd über die kleine Brücke in den zweiten Turm gehen und in der obersten Etage erneut den Vampir anwenden. Hier erhält man das Heft der Kraft, eine sehr kostbare Waffe.

In der Etage mit dem Wachs den gefundenen Eimer Sand anwenden, um nicht auszurutschen. Beim Rätsel an der massiven Tür das Wort TREPPE eingeben.

Übrigens kann man diesen Turm auch zuerst betreten, nachdem wo man den besseren Ausgangspunkt hat. Damit wäre das Dungeon fertig, und man kann nun zum Hauptteil, dem Berg, vordringen. Diesen erreicht man durch den südlichen Eingang der Zwergenminen. Von dort aus erreicht man auch das vierte Level durch die nach oben führende Treppe direkt am Eingang. Das Rätsel des Elementarwächters beantwortet man mit PFLUG. Im vierten Level findet man das Schwert Inquisitor.

Jetzt zurück nach Level fünf. Dort kann man sich eigentlich auf den direkten Weg zur Treppe machen. Aber Vorsicht: Die Zwerge sind nicht von schwachen Eltern, und auf dem letzten Stück sind viele Dunkelzonen. Die Party wird hier häufig um die eigene Achse gedreht. Im sechsten Level wartet ein Zwergenschmied auf eine Lösung. Hier gibt man den Namen SPINGO ein und findet schließlich nochmals eine Drachenrüs-

stung. An einer Stelle versengt ein Lichtstrahl die Haut der Charaktere. Dort habe ich mich von einer anderen Seite in den Gang gesprengt, wo die Korona liegt. Man gibt den Smaragd, die Korona und den Schlüsselstab einem Charakter und geht wieder zum Zwergenschmied. Man benutzt die Korona und der Schmied verbindet sie mit dem Smaragd. Den daraus gewonnenen Gegenstand benutzt man, und der Schmied verarbeitet es wiederum mit dem Schlüsselstab zu dem 'Stab'. Am Hinweisschild zielstrebig geradeaus und auch wirklich nur noch vorwärts gehen. Man gelangt automatisch in den Gang zur Treppe nach Level drei.

Dieses ist das schwierigste Level überhaupt. Man kann nicht abspeichern und keine magische Karte benutzen. Man kommt in einen großen Raum, durch den nur ein Weg hindurchführt, der Rest besteht aus tödlichen Fallen. Am Ende des Horrorweges sind zwei Räume mit Gegenständen und ein langer Gang. In diesem Gang findet man den Stab des Todes. Bei der Treppe ist noch ein langer Gang, der in die Wildnis führt.

Dort geht man bis zu dem Fels mit der Tür. Man wartet die erste Morgendämmerung ab und benutzt den 'Stab', dieser öffnet den Berg. Man macht erneut einen Schritt gegen den Fels und ist nun drin. Im ersten Level kann man den direkten Weg zur Treppe bzw. Loch nehmen. Im zweiten Level schlägt man sich bis zum Mittelpunkt durch und beantwortet die Frage mit EISBLUME. Den trockenen Lehm nimmt man mit.

Man wird automatisch in den östlichen Teil des Levels teleportiert. Dort die handvoll Wasser mitnehmen. Diesmal wird man in den südöstlichen Teil gebeamt. Sind die unsichtbaren Wän-

de abgeklappert, benutzt man am Ende des Ganges den Lehm mit dem Wasser. Man erhält einen Lehmklumpen. Aus diesem formt ein Elementarwesen einen Lehmschlüssel und teleportiert die Party in den letzten Abschnitt, in dem man sich auf den schnellsten Weg zur

Treppe macht. Nun hat man das allerletzte Level erreicht. An der Stelle, wo man nicht weiterkommt, benutzt man den Shaolinstab. Im Norden ist wiederum ein Elementar, das aus dem Lehm einen Tonschlüssel macht. Mit diesem geht man in Richtung Norden. An den

Lavastellen benutzt man den Steinsarg. In der Mitte des nördlichsten Raumes ist der Drache. Man gibt dem Krieger mit den meisten Trefferpunkten die Totenmaske und den Götterhammer und bekämpft den Drachen. Der größte Teil der Party wird wohl dabei draufgehen. Anschlie-

Bend legt man an der gleichen Stelle die Maske in das Blut des Drachen. Was dann passiert, habe ich nicht nur einmal genossen.

Das ist der mir bekannte und funktionierende Lösungsweg. Wahrscheinlich existieren auch noch weitere.

Andræ & Holger



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Inspektor Griffu

Zu dem Computerspiel (?) Inspektor Griffu hat David zwei Fragen: Gelangt man in das alte Schloß, bevor der Vampir gegen 18 Uhr erscheint, und wenn ja, wie? Wie kommt man ansonsten an diesem vorbei?

Zombie & Tangled Tales

S.O.S.! Stefan sucht dringend Tipps oder Lösungen zu Zombie und Tangled Tales

Crack Down

B.D. möchte gern wissen, wie man bei Crack Down auf dem CPC (ja, den gibt's auch noch!) unendlich viele Leben bekommt oder Levels überspringen kann.

Mercenary

Bei Mercenary-Flucht aus Targ hat der Söldner Hawk einige ungelöste Knackpunkte: Wo bekommt man den Paß für den Aufzug mit den Koordinaten 03-15? Wo liegt der Hangar, der auf dem Plan ohne Koordinaten eingetragen ist? Wo ist der Schlüssel für die Tür gegenüber der Gruft (Hangar 09-05)?

Legend of Faerghail

Auch dem Legend of Faerghail-geschädigten Jürgen soll in dieser Ausgabe eine kleine Gefälligkeit getan werden. Von seinen 12 Fragen können wir allerdings nur einige veröffentlichen: 1.) Wie und mit was komme ich über den Lavasee? 2.)

Rainbow Islands

Holgi sucht einen Cheat zu dem Spiel Rainbow Islands auf dem Amiga!

Rock-On (PC-Engine)

Gunnar, der, wie er mir mitteilte, vor lauter Verzweiflung schon fast kahlköpfig geworden ist, erhofft von Euch ein Wunderhaarwuchsmittel oder einen Cheat zu Rock-On (PC-Engine), damit er sich zumindest keine weiteren Haare ausreißen muß.

Zelda II (NES)

Bomo, der den Sireß mit unserer Hotline wirklich versteht, hat trotzdem einige Fragen zu dem Spielmodul Zelda II fürs NES. Sie seien ihm gewährt: Wo findet man den magischen Schlüssel? Wo findet man das magische Kreuz?

Y'S

Auch zu Y'S auf dem Sega-Master-System haben wir wieder eine Fragen zu verbuchen. Ralf möchte wissen, wie man aus dem Bild mit den Spiegeln von dem alten Mann in den Tower of Rado kommt. Was benötigt man dafür? Ich habe heute meinen guten Tag, die Phantasy Star-Frage wird auch noch veröffentlicht: Wie bekommt man den Roboter Hapsby und wie gelangt man auf den Planeten Dezoris?

Dragon Wars

Und hier wieder die obligatorischen Dragon Wars-Fragen, diesmal von Malte: Wo ist der Silberschlüssel für Irkalla? Wie kommt man aus dem ersten Raum in der Magieschule? Wie kommt man in den Sunken Ruins weiter, beim Wasserloch bleibt Malte stecken. Wozu ist das Dragon Gem gut?

Sir Fred

Sir Fred scheint Thomas einige Schwierigkeiten zu machen. Er kommt im zweiten Level nicht weiter. Wer hilft?

Dungeon Master

Ja, ich habe es auch nicht für möglich gehalten, aber es kommt tatsächlich noch eine Frage zum legendären Dungeon Master. Und zwar wollen J.R. und Pilzke wissen,



wie man *Lord Chaos* und seine Monsterchen im 13.Level vernichtet.

(Anm.: Die Dämonen im Gefolge von *Chaos* hält man sich am besten mit dem Zauberkäfig (Encage) des Feuerstabs vom Leibe und bearbeitet sie mit Feuerbällen oder dem Feuerstabzauber FUSE. Man muß aber eigentlich gar nicht alle Dämonen vernichten, um dem finsternen Zauberer den Garaus machen zu können. Dies bewerkstelligt man auch mit der Zauberkäfigoption des Feuerstabs (das Kerlchen am besten von allen Seiten einpferchen) und der weiteren Option „Verbinden“ (Evoke), welche den Übeltäter aus seinem Zauberkäfig heraus an einen anderen Ort teleportiert. Nach der mehrmaligen Wiederholung dieses Spielchens hat man's dann schließlich geschafft.)

Starflight II

Markus, den schon seit einiger Zeit das Spielchen *Starflight II* wurmt, möchte wissen, wo der Key Transmitter zu finden ist, den man benötigt, um an dem *Guardian* vorbeizukommen. Es ist ihm bereits bekannt, daß er sich auf dem Planeten im Orbit 3 im System 106*14 befinden soll. Der genaue Standort ist aber noch unbekannt.

Die Hard

Um seinem Schicksal bei *Die Hard* zu entgehen, wendet sich Arne mit seinem Anliegen vertrauensvoll an Euch: Wie kommt man, wenn man sich vom zweiten Dach mit dem Seil in das Fenster im 33.Stockwerk schwingt, lebend an den zwei Söldnern vorbei?

Vindicators

Tips zu *Vindicators* hätte Pluto gern von Euch. Er möchte vor allem wissen, wie man *Unlimited Lives* und Extrawaffen bekommt.

Conquest of Camelot

König Arthur kriegt bei seiner *Conquest of Camelot* den schwarzen Ritter nicht aus dem Sattel.

(Anm.: Ich empfehle ihm die Kopfknüppel aus der *ASM Special 8*, diese dürfte ihm eigentlich schon auf die Sprünge helfen.)

Fire and Brimstone

M. Haase, der bekanntlich von nix weiß, kommt auch bei *Fire and Brimstone* nicht

weiter. Also will er schummeln, und dazu braucht er Eure Hilfe. Neben Cheats sind aber auch Lösungstips sehr gefragt.

Lost Dutchman Mine

Wozu braucht man bei *Lost Dutchman Mine* a.) das Messer und b.) die Schaufel. Wie benutzt man die Hose und die Decke. In welchen Minen findet man Teile der Karte? Dies fragt Euch *Bambus Joe*.

Space Rogue

Space Rogue - Udo in Nöten: Kann man Prosk dazu bewegen, seinen Hyperantrieb rauszurücken? Wie erfülle ich den Auftrag von *Avenstar*?

... und ein paar Antworten

Gruds in Space

Unser Erich läßt sich hiermit herab und beantwortet mal 'ne Frage zu *Gruds in Space*, die wir in der *ASM 10/90* veröffentlicht hatten: So weit ich mich erinnern kann, lautet der Befehl *Shoot tree*, worauf offenbar ein am Ufer stehender Baum umkippt und eine Brücke über den Fluß bildet. (Vorsicht, den Freund unseres Schreibers hätte es bei dieser Aktion fast erschlagen.)

Erich

Simon's Quest

Michael kann auch bald wieder *Simon's Quest* auf seiner Nintendo-Konsole klimpern (*ASM 8+9/90*), denn W. aus Kärnten weiß, wie's geht: Dem Fährmann muß man das Herz zeigen, welches man im zweiten Level bekommt. Dann in das Boot steigen, am anderen

Ufer aussteigen und nach links weitergehen. (3.Level) wenn man von da aus noch weiter nach links geht und die acht Lifte überspringt, kommt man zu dem alten Mann am *Deborah-Cliff*. Dieser hat den Diamanten. Über das Wasserloch kommt man nicht, man muß links herum gehen. Schließlich kommt man auf der anderen Seite des rechten Friedhofes heraus.

Mayerhofer W.

Castlevania

Auch für Rainer gibt's einen schönen Gruß aus Kärnten, und außerdem die Antwort auf die *Castlevania*-Frage (*Nintendo*) aus *ASM 8+9/90*: Wenn man in das zweite Hauptlevel kommen will, ist folgendes zu tun: 1.) Zweite Kerze nehmen! 2.) Erste Kerze nehmen! (Doppelschuß) 3.) Ganz links die Kerze herunterschieben,

aber nicht nehmen! 4.) *Dracula* besiegen. 5.) Das Monster nach *Dracula* ist mit dem „3-fach-Schuß“ leicht zu erledigen. Ohne diese Extrawaffe hat man beim zweiten Hauptmonster keinen Erfolg!!

Mayerhofer W.

Future Wars

Hier kommt die Antwort auf Olivers Frage zu *Future Wars* in der *ASM 10/90*: Wenn man den Raum, in dem der Kelch steht, das erste Mal betritt, betet dort noch ein Mönch. Man gehe nun hinaus und zu dem Raum, in dem der Mönch ist, den man mit dem Wein vergiften soll, und erhält von diesem den Auftrag, Wein zu holen. Wenn man den Kelch-Raum nun wieder betritt, ist der andere Mönch nicht mehr da, und man kann den Kelch an sich nehmen. So einfach ist das!

Iron Imp

Guild of Thieves

Auch die Fans der *Guild of Thieves* sollen heute nicht zu kurz kommen; hier sind die Antworten zu Lindys Fragen aus der vorletzten Ausgabe:

1.) In der *Junction Chamber* finden wir einige Eisenplatten, die wir zur Seite schieben (*Pull Bars*). Wir erhalten Zutritt zu einer *Circular Chamber* und zu der Spitze eines Wasserfalls, wo wir eine Strickleiter finden. Diese wird heruntergelassen. Nun dürfte es kein Problem mehr sein, dem Höhlensystem zu entkommen.

2.) Man stürzt nicht immer beim Felsen ab, wenn man im vorhergehenden Raum die Gummistiefel aus dem Sand ausgegraben hat und anschließend mit diesem Schuhwerk weiterläuft.

3.) Um den Kristall aus dem Wachs zu holen, muß man den Spiegel nehmen und mit diesem einen Lichtstrahl aufs Wachs reflektie-

ren. (*Reflect beam on wax with mirror*)

4.) Um die Spinne töten zu können, muß man den Muspott aus der Schloßküche holen und diesen im Stall öffnen, damit einige Fliegen in ihm hängenbleiben. Da Spinnen ein paar leckeren Fliegen offenbar nicht widerstehen können, sollte man nun den Pott einfach fallen lassen und die Sache ist geleimt, gelle.

5.) Will man die Eisschlange besiegen, muß man, hat man sie einmal im Nacken, schnellstens zum *Room of hot coals* marschieren, der Rest erledigt sich von selbst.

Alexander Selek/W. Fröde

Agent X II

Ach ja. Der Code für den 2.Level bei Agent X II lautet: **GORMENG HAST.**

Simon Rosenberg

Dragon Wars

Lediglich mit der Antwort auf eine der vier Fragen zu Dragon Wars (ASM 10/90) können wir heute aufwarten: Die Falle in *Freepoint* ist das *Sword of Freedom*, welches sich auf der Insel befinden soll. Wenn man es nehmen will, zerbröckelt derjenige, der es berührt, zu Asche. Kleiner Scherz von *Namtar*. Also, Finger weg!

Stefan Kusterer

(Anm.: Eine Kopfnuß zu Dragon Wars befindet sich in der ASM Special 8 auf der Seite 25. Vielleicht hilft Dir das auch etwas weiter.)

Weil's so schön ist, schreiben wir noch einen Beitrag zu Dragon Wars ein. Matthias, aufgepaßt: (Fragen aus ASM 5/90) Den *Stone Gargoyle* im *Magic College* überwindet man, indem man den Spruch *Cloak Arcane* zaubert. Diesen sollte man von dort aus zaubern, wo man den Raum betritt. Achtung,

im nächsten Raum wartet ein Gegner mit ca. 270 Hitpoints, wo man nicht zaubern kann! Durch den nächsten Raum kommt man nur mit *Soft Stone*. Im vorletzten Raum einfach durchgehen, nicht kämpfen! Im letzten Raum die *Soul Bowl* nehmen. Diese sollte man auch im *Misty Wood* beim Gedenkstein benutzen (*Druid-Sprüche*).

Hero's Quest

Auch für Thomas haben wir eine tolle Überraschung. Auch wenn er nicht unser Saalkandidat ist, kann er sich doch über die Antwort auf seine Frage zu Hero's Quest freuen. Hier ist sie: Will man den Schlüssel für die vom Antwerp bekommen, gehe man folgendermaßen vor: 1.) Man wartet am Schießplatz, nachdem man den Zettel in der Taverne gefunden hat, bis sich der eine verzogen hat. (Hiermit scheint auch ein Antwerp gemeint zu sein)

2.) Dann beschießt man den noch dagebliebenen mit *Flame Darts*, wobei man aber darauf achten sollte, daß dieser Spell die höchste Zerstörungskraft hat, denn sonst ist man vor dem Räuber tot. Man steigert den Zerstörungsgrad, indem man den Zauberspruch sehr oft benutzt. Der Zerstörungsgrad läßt sich hinter dem jeweiligen Spell im Menü betrachten. Aber das müßtest Du ja eigentlich schon längst wissen.

Matthias Zwerenz

Treasure Island Dizzy

Mr. Nucleon kann sich wieder auf eine fröhliche Eiersuche begeben, auch wenn jetzt nicht gerade die richtige Jahreszeit dazu ist. Wir haben nämlich die Antwort auf seine in der ASM 10/90 gestellte Frage zu Treasure Island Dizzy parat: Um an das goldene Ei zu kommen, muß

man in der Schmugglerhöhle mit dem feuerfesten Anzug durch die Fackeln und dann immer nach rechts. Wenn man das Ei genommen hat, muß man schnell nach links rennen. Fröhliche Ostern!

Tobias Hess

Phantasy Star

Die Frage zu Phantasy Star aus der vorletzten Ausgabe erledigt sich jetzt: Um den Turm von *Balya Malya* zu schaffen, sollte man in der ersten Etage erstmal immer geradeaus gehen. Irgendwann kommt eine Treppe, die zur sechsten Etage führt.

Übrigens, den *Lac Armour* gibt es in dem Gebäude auf *Dezoris*, in dem die vielen Zombies sind. Das *Lac Shield* gibt es in einer Höhle (*cave*) auf *Dezoris*, und zwar dort, wo ein Dez. (??) sagt, man sollte nach links gehen. Macht es ja nicht! Ich schaffe den Dungeon unter dem *Governors Palace* nicht. Wer hilft mir?

Holby

Legend of Faerghail

Die Legend of Faerghail-Fragen aus der ASM 10/90 und mehr beantwortet die folgende Lösungskompilation: Antwort zur Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener: UND. Antwort zur Frage des Erdelements in der Zwergenmine: PFLUG. Antwort zur Frage nach den Schlüsseln zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide: Level 4. Den ersten Schlüssel bekommt man vom Elfenoldsdaten, der in der Mitte des Raumes, vor dem Raum mit den Zellentüren steht. Auf die Frage des Elfenoldsdaten: „Sagt mir was!“ sollte man WAS antworten. Alle anderen Schlüssel erhält man Zug um Zug, meist hinter verschlossenen Türen, in Kisten oder Nischen. Außerdem können wir noch einige Ant-

worten der Elementare in der Elfenpyramide und im Land hinter den Bergen geben: Die Antwort fürs Elementar in der Elfenpyramide lautet KREIS. Die Antwort fürs Wasserelementar im Land hinter den Bergen lautet FEUER. Die Antwort fürs Erdelementar im Land hinter den Bergen lautet TOCHTER. Die Antwort zur Frage nach der Tür im Schloß (Seeleuturm) lautet TREPPE. Um in das nächste Land zu kommen, müßt Ihr den verschlossenen Notausgang in der Zwergenmine aufsprengen, aber nur in der Morgendämmerung! Vorher abspeichern, da der Rückweg danach versperrt ist. Ein weiteres Land erreicht man durch das unterste Level in der Zwergenmine. Dieses ist schwer zu erreichen, da nicht abgespeichert werden kann.

Ein Tip: Der Ausgang liegt genau gegenüber dem Eingang, ist aber ohne ständige Verletzung kaum zu erreichen. Hoher Rang der Charaktere und *Stab der Heiler* dringend erforderlich, ansonsten muß ständig gerastet werden! Noch einige Hinweise: Eine Zellentür läßt sich nur mit einem Schlüssel öffnen. Jede andere verschlossene Tür kann man einrennen. Teilweise braucht man dazu bis zu fünf Anläufe. Lähmungen und Vergiftungen oder Tod (nur bei Skelett) lassen sich mit dem *Stab der Heiler* schnell beheben. Viele Antworten auf Fragen erhält man durch den im Handbuch abgebildeten Lebensbaum. Kampfpunkte erhält nur der, welcher bei einem Kampf Erfolg hatte (Charaktere richtig einsetzen!). Zauberer und Magier sollte man wirklich nur zaubern lassen. Einen Dieb sollte man mit *Inquisitor* und *Henkersklinge* ausrüsten und in der ersten oder zweiten Reihe einsetzen. Krieger, Barbar und Sigurd aus der ersten Reihe kämpfen lassen! Andere je nach Können und Ausrüstung. Die magische Kugel findet man im ersten



Level der Zwergenmine in einer Kiste, ebenso den Sprengstoff und zwei Schlüssel. Man sollte auch nur seltene Waffen und Tränke mitnehmen, Gold nur am Anfang. Im Laufe des Spiels bekommt man mehr Gold als genug! Mit dem Erfahrungsrang kann man einen beliebigen Charakter um einen Rang verbessern. Mehr als hundert Nahrungsrationen pro Charakter sind nicht notwendig. Rollen usw. lesen (aufschreiben) und dann ablegen oder verkaufen. Auf das Gewicht der Charaktere achten!! Am Anfang nur fünf Charaktere schaffen, als sechsten *Siegurd* aufnehmen, den Ihr in der Stadt findet. Im Land hinter den Bergen sollte eventuell *Siegurd* gegen den Priester *Iht Kazar* ausgetauscht werden.

*Siglfride und
Joachim Hofmeister*

Cadaver

Hier ein kleiner Tip für die ST-Fassung: Im zweiten Level begibt man sich vom Speisesaal in die Küche, wo man die Truhe öffnet. Aus ihr entspringt die Teleporterkuugel und ein Geldsäckchen. Um zu unendlichen Reichtum zu kommen, öffnet man die Truhe, um sie dann... also auf und zu, auf und zu usw. bis zum Morgengrauen.

anonym

Railroad Tycoon

Wenn man trotz aller Anstrengungen nicht weiterkommt, sollte man das Spiel 'einfrieren', in das Menü 'Action' gehen, nun auf 'Reality Levels' und als letztes 'Complex Economy' einstellen. Dies wiederholt man solange man will (je mehr Bahnhöfe man hat, desto öfter). Nun müßte man mehr Waggons in den Bahnhöfen haben und kann größere Transporte machen. Dies klappt nur bei Waren, die sowieso aus der Stadt

kommen und nicht bei denen, die durch andere Waren produziert worden sind. Zur besseren Übersicht sollte man vorher 'F2' gedrückt haben, so sieht man besser die Vermehrung der Waggons.

Wenn man nicht schummeln will, sollte man zuerst das Spiel 'einfrieren' und ein gutes Startgebiet aussuchen:

- a) Zwei Städte, die nicht weit auseinander liegen,
- b) sie sollten beide Rohstoffe, Fabriken etc. aufweisen,
- c) kein Fluß sollte dazwischen liegen, da Brücken recht teuer sind,
- d) Berge sollten auch nicht zwischen den Städten sein,
- e) nach 1 bis 2 Jahren sollte man, wenn die Aktien gestiegen sind, die nächste Stadt anschließen.

Das Besitzen von mehr als 50% der Aktien einer anderen Eisenbahn ist sehr hilfreich beim Aufsteigen im Highscore. Bei Brücken sollte man die billigsten nehmen, da es fast nie zu Überflutungen kommt. Beim Transport von Waren sollte man nur einheitliche Güter in den einzelnen Zügen transportieren. Das Errichten von Industrie lohnt sich eigentlich nicht. Tarifkriege sollte man nur in Städten anfangen, die zentral im Netz des Gegners liegen, da bei Erfolg sämtliche Strecken, die zu dieser Stadt führen, zerstört werden. Man sollte auch darauf achten, daß bei Tarifkriegen der Nachschub schnell vorankommt. Das Abzahlen von Schulden sollte man in Zeiten machen, in denen der Zinssatz entsprechend niedrig ist. Wenn ein neuer Zug auf den Markt kommt, braucht man ihn nicht gleich zu kaufen, da er nicht unbedingt besser sein muß als der alte Zug.

Das Ausbauen von Stationen ist nur gewinnbringend, wenn in dieser Stadt großer Verkehr mit diesen Waren herrscht. Tunnels bringen nur etwas, wenn man keine gute Ausweichstrecke bauen kann. Nach Ende einer Fi-

nanzperiode sollte man darauf achten, welche Züge etwas einnehmen und welche ausgebessert werden müssen. Man sollte nur dort Stationen, Terminals oder Depots bauen, wo man Gewinn machen kann. Bei jeder Station wäre es gut Terminals zu bauen, da sich Städte und besonders Rohstoffvorkommen immer mehr vermehren. Das Anbringen von Signalposten hat nur einen Sinn, wenn man eingestellt hat, daß Züge zusammenstoßen können. Zweigleisige Strecken bringen sehr viel auf dicht befahrenen Linien, da der Gegenverkehr ungehindert vorbeifahren kann.

Hendrik Lesser

Bad Blood

Die großen Feuer sind verloschen; Menschen und Mutanten leben nebeneinander – mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit. Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: Wie? Keine Panik!! Hier ist die Lösung zu BAD BLOOD!!!

Welchen der drei Charaktere Ihr wählt, hängt ganz von Eurer Laune ab. Varigg (das große, grüne Männchen) ist am besten zum Prügeln geeignet. Wo er hinfällt, wächst kein Gras mehr.

Dekker kann zwar auch recht gut mit Waffen umgehen, aber spätestens in Zero Town offenbart sich seine große Schwäche... allerdings ist es für ihn kein Problem, sich unter Humes zu bewegen.

Die fiesche Jakka ist für ganz fixe Spieler gedacht. Sie kann sowohl in Zero Town als auch in Yvrium ohne Probleme herumlaufen; nur sollte man mit ihr die Finger von Raufereien lassen.

1. In Mardok: Sofort nach Sonnenaufgang sucht Ihr den Himukk auf, er gibt das Stichwort „Oracle“. Dieses Orakel würde wohl wissen, wie man sich gegen die Hu-

mes wehren könnte. Der Shaman verrät, daß man am Besten in Nivvik nach diesem sonderbaren Typen sucht. Im südöstlichen Teil der Stadt könnt Ihr Innok ansprechen. Er erzählt von „urse“. ALLE auffindbaren Waffen mitnehmen!

2. Nach Nivvik: Ihr geht Richtung Norden bis zum Fluß und folgt ihm in westlicher Richtung. Kurz vor dem Lake Acrus (das ist das Loch mit der stinkenden Brühe...) verläßt Ihr den Fluß und läuft weiter nach Westen. Im Dorf angekommen sprecht Ihr mit dem Himukk. Er erzählt, daß der Shaman, der das Orakel kennt, von den Kejek verschleppt worden ist. Danach fragt Ihr den Mutanten Hannok nach „Kekjek“. Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavenjäger. In einem der Häuser liegt der 'Satscan'; unbedingt mitnehmen!

3. Zum Camp: Ihr solltet den Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Die Wölfe eliminiert Ihr und sprecht mit dem Alten. Als Dankeschön für die Rettung dürft Ihr den Ceedee (CD-Player) mitnehmen.

Nun geht Ihr weiter zur Position 265/687; dort kann der Fluß überquert werden. Ihr kommt an Yvrium vorbei und müßt dann durch die südlichen Berge gehen. Irgendwo gibt es einen Schleichweg, der direkt zum Camp der Kejek führt (Position 53/974). Dort müßt Ihr den Shamanen befreien. Er offenbart den Weg zum Orakel und gibt als Stichwort „Bote“. Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet!

4. Zurück nach Nivvik: Den „Fisherman“ im Norden der Stadt fragt Ihr nach dem „Bote“ und paddelt dann mit dem geliehenen Schiffchen über den Lake Olid zur Posi-

tion 239/41. Falls ein Legitimer auftaucht, nur die Ruhe bewahren! Ein paar Handgranaten wirken Wunder. Jetzt geht Ihr durch die Canyons zum Orakel und fragt den Weisen nach „A war“. Das Orakel erteilt den Auftrag, nach Zero Town zu gehen und einen 'Apple' zu klauen.

5. In Zero Town: Auf dem Weg nach Zero Town macht Ihr einen Abstecher in die Berge südlich von Kitrum. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die 'Ooze' versteckt, die wohl effektivste Waffe überhaupt. Sollte Urse auftauchen, könnt Ihr einfach den CD-Player einschalten, und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbär. In Zero Town solltet Ihr das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann eine Bazooka-Panzerfaust gekauft werden. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) tötet Ihr den Devol, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der 'Apple' steht an Position 831/909. Den steckt Ihr ein und verschwindet, denn die Kultisten reagieren nicht gerade liebenswürdig auf Diebe! Nun zurück zum Orakel.

6. Wieder beim Orakel: Der weise Mutant hat von einem Menschen gehört, der in Okkarn gefangengehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin! In Okkarn sucht Ihr den Shamanen auf und sprecht den Himukk. Danach rettet Ihr Artus (den Menschen); spricht: Ihr schaltet seine Wächter aus. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verziehen, Gewissensbisse sind also unnötig. Artus fragt Ihr nach „A war“ und laßt Euch von ihm die Stichworte „Equitus“ und „Yvrium“ geben.

7. Auftrag vom Orakel: Zum dritten Mal wetzt Ihr zum Orakel und erzählt ihm von „Yvrium“. Jetzt bekommt Ihr

den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

8. Nach Nivvik: Hannok fragt Ihr nach „A collar“. Er verrät, wie man an das zur Tarnung benötigte Sklavenhalsband kommt.

9. Yvrium: Varigg sollte die Sklavenjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erheutet er das „Collar“. Dies muß nun benutzt werden, und schon wird der Eintritt in die Stadt auch ihm gewährt. Dekker und Jakka können die Stadt einfach so betreten. Den erstbesten Sklaven verwickelt Ihr in einen Chitchat, bis Ihr das Stichwort „Water“ erhaltet. Im Haus an Position 242/151 trifft Ihr einen Menschen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von „Bessek“. Danach erkundigt Ihr Euch beim Lehrer (37/67) nach „Equitus“, „A war“ und „Yvrium“. In der nördlichen Arena wird Bessek gefangengehalten. Wenn er befreit ist, erzählt er Euch etwas von „hideouts“, „Subs“, „Password“ und „The Next Fire“.

10. Zero Town: In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den „Subs“ – der Wohnstätte der Rebell – versteckt; Position 929/ 907. Den Wächtern gebt Ihr höflich das Password „The Next Fire“ und drückt den roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in der sich öffnenden Bodenluke steigt Ihr in die alten U-Bahnschächte. Jetzt müßt Ihr mindestens zwei Tokens bei Euch haben. Es liegen genug in den Häusern von Zero Town auf dem Boden. Nun geht Ihr bis zum Himukk. Die geschlossenen Schranken können mit Use token geöffnet werden. Vom Himukk hört Ihr von „The prison“, „The City Below“ und „Theodus“.

11. Zurück in Yvrium: Den Tavernkeeper (174/104) fragt Ihr nach „Theodus“ und erhaltet von ihm ein „Dinner“. Mitnehmen, nicht selbst es-

sen! Vom Dieb Philo könnt Ihr ein Seil bekommen, wenn Ihr ihn auf die „City Below“ anspricht. Philo ist am häufigsten direkt in der Taverne zu finden. Jetzt müßt Ihr zu den Baracken der Stadtwache gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom „Dinner“ erzählen. Sie machen den Weg frei, schließlich wartet Theodus schon auf sein Essen. Als Vorspeise serviert Ihr ihm eine Granate, und in dem, was von ihm bleibt, findet Ihr den langersehnten Schlüssel.

12. Der Brunnen: Am Brunnen (59/ 37) benutzt Ihr das Seil, und schon könnt Ihr in die City Below klettern. Dieser Dungeon ist nicht ganz ohne! Viel Vergnügen! Der erste Weg führt Euch zum Hermit. Der alte Mutant besitzt einen *Wire Cutter*, den Ihr Euch kurzfristig horgt. Mit diesem Werkzeug kappt Ihr den Stacheldraht vor dem Zellentrakt. Nun stehen nur noch ein paar Wachen zwischen Euch und dem Sieg. In der dritten Zelle von rechts vegetiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Kaum ist die Zellentür geöffnet, nimmt Equitus das Geschehen in die Hand. Mit einem furiosen Abspann verabschiedet sich Bad Blood, die Plains sind gerettet!

Hubertus Hinse

The Yawn

Hier kommt die Schritt-für-Schritt-Lösung für das Adventure der Adventures auf dem C-64:

Pirate

S, o, n, frage Hofnarr, frage Hofnarr, frage Hofnarr, o, nimm Fliegen, v, s, w, w, w, w, n, o, nimm Laserkey, w, s, s, lege Fliegen, nimm Frosch, n, o, o, e, w, nimm Rüstung, o, n, o, s, s, s, e, s, w, gib Frosch zu Hexe, o, s, e, n, n, n, n, n, n, n, o, o, benutze Zauberstab, nimm Schaufel, nimm Zauberkey, w, w, s, s, e, s, o, o, s, s, nimm Dolch, so, e, nimm Kleeblatt, grabe, v, s, w, töte Waldwichte, o, n, n, n, n, w, w, n, n, n, n, o, s, o, r, s, s, o, n, nimm Hut, n, o, o, gib Hut zu Indy, o, s, s, töte Riese, benutze Dolch, n, n, w, v, s, e, w, n, n, rauf, w, n, w, s, s, e, s, s, o, frage Schmied, w, n, o, o, s, o, s, o, s, o, s, gib Heere zu Pimpf, gib Schaufel zu Pimpf, w, n, w, n, w, n, w, w, w, s, o, gib Trank zu Schmied, w, n, n, n, n, n, n, o, s, o, r, e, s, o, n, n, o, o, s, s, benutze Schwert, nimm Kopf, n, n, w, w, s, s, w, n, n, rauf, w, n, w, n, gib Kopf zu König, s, s, s, s, s, v, gib Visum zu Grenzbesitzer, w, w, s, s, e, blase Rüstung, gib Rüstung zu Ritter, s, s, benutze Lampe, w, benutze Lampe, w, töte Frau, reite Drache, n, n, nimm Krone, benutze Zauberkey, benutze Hexenkey, benutze Pimpfkey, benutze Jokerkey, benutze Laserkey, benutze Plastikkey, benutze Dietrich, n, s, s, reite Drache, benutze Lampe, n, o, benutze Lampe, n, o, n, n, n, n, o, o, o, n, n, n, n, w, w, w, s, n, o, o, o, n, benutze Listing, benutze Nadel.....

Xenon 2

Hier ist jemand, der sagt, er hätte einen Cheat für die PC-Fassung. Im Grafikartenanwahlmodus soll man statt Enter einfach F7 drücken. Wenn man nun während des Spiels das I betätigt, soll man unendliche Energie bekommen. Renae

Railroad Tycoon

Wenn man hier \$32.000.000 Schulden macht, bekommt man diesen Betrag guigeschrieben. Am leichtesten ist dies zu schaffen, indem man am Anfang 60.000 Aktien von sich selbst kauft, sich ein Startgebiet sucht und dort alle mögliche Industrie aufbaut (aher natürlich die, die wirklich dort gebraucht wird). Hat man dann immer noch zuviel Geld, kann man überall Kraftwerke bauen (in England ein schlicht unmögliches Unterfangen!) oder sehen, wie man die Kohle los wird. Laßt Euch nicht beirren, wenn die Zahlen schon bei 20.000.000 wieder schwarz werden! Bon

Turbo Out Run

Man gehe zu Beginn des Rennens in den Pausenmodus, halte die Taste F3 und drücke den Joystick nach oben. Beim 'Turbohonus' sollte man nun 1.000.000 Punkte erhalten.

Marcel Smuz



Lin Wu's Challenge

Von der ST-Version kommen hier die Codewörter für die ersten 12 Länder:

Deutschland:
Schweden:
England:
Israel:
USA:
Kanada:
Spanien:
Norwegen:
Frankreich:
Finnland:
Niederlande:
Australien:

Thorsten Ophey

PGAKAAIC
PGAKABEF
PGAKACAI
OHBJACML
OHBJADIO
PGAKAEFB
PGAKAFBE
OHBJAFNH
OHBJAGJK
OHBJAHFN
PGAKAICA
OHBJAID

Puzznic

Und hier kommen Codes für Puzznic auf dem Game Boy. Wie man die eingibt, werdet ihr ja wohl wissen. Na gut. Im Options-Menü wähle

man **PASSWORD** an. Danach wählt man mit dem A-Knopf den gewünschten Buchstaben an und bestätigt mit A. Alles klar?

Thomas Lampert

Code für Level 02:	ITOH	MIWA
Code für Level 03:	SAWA	ITOH
Code für Level 04:	GOTA	GOTO
Code für Level 05:	DON.	DOKO
Code für Level 06:	PUZZ	NIC.
Code für Level 07:	YUPO	NTAN
Code für Level 08:	ZUN.	DOKO
Code für Level 09:	ZUN.	TATA
Code für Level 10:	TAKA	MINE
Code für Level 11:	NISI	YAMA
Code für Level 12:	DARI	US..
Code für Level 13:	FLIP	PULL
Code für Level 14:	NAOM	I.N.
Code für Level 15:	YUYA	NISI
Code für Level 16:	MOGU	MOGU
Code für Level 17:	TOMO	YO.H
Code für Level 18:	TAKA	SUZU
Code für Level 19:	AKIT	OSHI
Code für Level 20:	HORI	MOTO
Code für Level 21:	BABU	CHAN
Code für Level 22:	DOKU	GASU
Code für Level 23:	SUGA	PEE.
Code für Level 24:	INEM	URL.
Code für Level 25:	SEXY	ITOH
Code für Level 26:	SERA	HOSI
Code für Level 27:	MUKA	SHI.
Code für Level 28:	RONI	OJII
Code für Level 29:	SANT	O.OB
Code für Level 30:	AASA	NGA.
Code für Level 31:	SUND	EIMA
Code für Level 32:	SITA	MARU
Code für Level 33:	NINT	ENDO
Code für Level 34:	GAME	BOY.
Code für Level 35:	CHAS	E.HO
Code für Level 36:	BAKA	TONO
Code für Level 37:	KODO	MONI
Code für Level 38:	MAKE	RUNA
Code für Level 39:	HATT	ORI.
Code für Level 40:	MEIJ	IN..
Code für Level 41:	DONT	MAID
Code für Level 42:	UCHI	MURA
Code für Level 43:	NOGU	NOGU
Code für Level 44:	TENT	SUKI
Code für Level 45:	PCNO	.SCI
Code für Level 46:	KYOM	O..

HOT LINE

Mittwoch
von 16.30h
bis 19.00h
05651/30012
und
05651/30013



Dogs of War

Drückt man während einer Mission zweimal kurz hintereinander die Taste P, ist die Mission beendet, und man bekommt die Kohlen.

Hendrik B.

Legend of the Lost

Hier ein paar Passwörter für das Game:

'RHINO', 'STONES', 'LADDER', 'LAVA', 'ESCAPE', 'FINALE'. Die dürftest wohl mal reichen. Wenn nicht: Finger in die Nase stecken!

Dirk Sanke

Manix

Hier ein paar Passwörter für das Game:

'MANIX', 'ZONE', 'SPACE', 'MOON', 'TIME', 'MOTIVATE', 'TOM', 'MAJOR', 'MIKE', 'SARAH', 'DOUG', 'NEIL', 'IXION', 'KINETIC', 'TRAPCLIMAX', 'CLIMAX'.

Die dürftest wohl mal reichen. Wenn nicht: Finger ins Ohr stecken!

Daniel von Schacky

Battle Squadron

Schon einmal im Titelbild von BATTLE SQUADRON ELECTRONIC eingegeben?

F-29 Retaliator

Bei F-29 RETALIATOR gebt mal als Name THE DIDY-MEN ein, klickt dann das Colonel-Icon an und drückt Return.

Marco Decke

Wings of Fury

Der Cheat zu Wings of Fury auf einem Computer, den es in Dortmund (Hiernase) gibt, funktioniert so: Man gebe während des Spiels Colin was ein - damit wird aktiviert. Nun kann man sich mit P (Extra-Flugzeuge), C (Waffenwechsel), D (Flugzeugreparatur während des Fluges), M (unendliche Munition) und Q (für Outsider?) helfen.

T., T. & J.

Man sieht
sich noch ...

Euer

ll.

Schwüle, Sturm & schwere See



MAUPITI ISLAND

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. DM 85, Hersteller: Lankhor, Frankreich, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Jerome Lange, Meisterdetektiv, hat viel zu tun. Eigent-

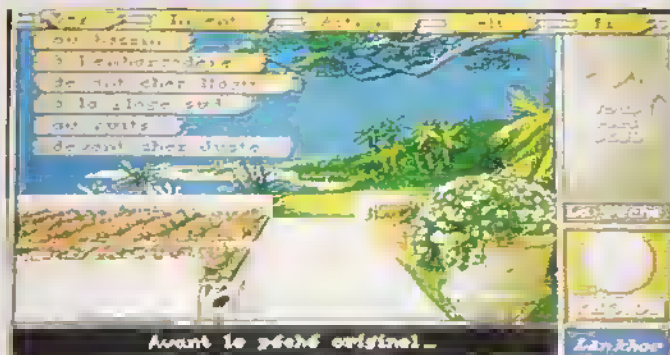
Schwüle brütet, der Dschungel vibriert vor Leben. Völlig aufgelöst sucht eine Frau namens Maguy Lange auf. Ihre Freundin Marie sei verschwunden. Ob Lange sie finden könnte?

Wie sich der Ruf des Helden aus *Moreville Manor* bis nach MAUPITI ISLAND verbreiten konnte, bleibt zunächst unklar. Fest steht jedoch, daß LANKHORS Crew sich mächtig ins Zeug und

büchlein werden schon einige Beteiligte genannt. Wer sind die anderen Inselbesucher und was geht im Kopf von Juste, dem Faktotum, vor? Sind Maguys Angestellte ehrlich – und welche Bewandnis hat es mit dem Brunnen? Ihr müßt Euch auf der Insel umschauen und -hören. Indizien sammeln und den Fall binnen Stunden lösen. Es gibt Dutzende Handlungsmöglichkeiten

sich aber im Eifer der Programmviater eingeschlichen: Die witzig-sarkastischen Texte zu den verschiedenen Räumen, Orten und Gegenständen sind oft derart beißend geraten, daß man das Spiel überhaupt nicht mehr ernst nimmt. Vielleicht hätte man sich hier und da ein wenig auf die Zunge bzw. den Griffel beißen müssen...

Maupiti Island erfreut durch gelungene Aufma-

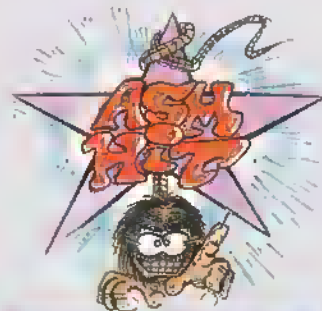


Blütenduft und Vogelsang täuschen: Das idyllische Eiland birgt allerlei Finsteres.



Im sicheren (?) Hafen von MAUPITI ISLAND nimmt das Drama seinen Anfang. Fotos (2): Amiga

lich wollte er nach Japan schippern, doch mitten im Indischen Ozean tobt Hurrikan „Harry“. Mit Mühe erreichen Lange und Crew die kleine Insel Maupiti. Der nächste Morgen: Tropische



„Feiner Krimi mit samtweicher Steuerung!“

der Nachfolge-Krimi technisch zugelegt hat. Die teilanimierte Grafik der AMIGA-Version ist besonders im Detail liebevoll ausgefeilt. Zudem wird die Stimmung der Schauplätze durch zahlreiche Musikstücke, digitalisierte Geräusche und Sprache gekonnt verdichtet. Da zirpt es im Dschungel und schlägt das Wasser an den Bootsrumpf, daß man gleich nach dem Käpt'n schauen möchte.

Einmalig bequem ist der Mauseinsatz. So erscheint die Menüleiste oberhalb des Bildausschnitts schon beim Darüberfahren, ein rechter „Ohrklick“ wiederholt die zuletzt gewählte Funktion.

Im anschaulichen Hand-

und selbstverständlich eine Save-Option.

Jede Handlung kostet fünf Minuten (angezeigter) Spielzeit. Ihr könnt Euch frei bewegen und alles ansehen. Benachbarte Orte sind im Menü angezeigt oder Ausgänge im Bild anzuklicken. Anwesende Personen werden am Bildschirmrand genannt. Ihr könnt sie ignorieren, beobachten oder ansprechen. Je nach Beweislast läßt sich mit ihnen argumentieren oder gar handgreiflich werden. Doch Vorsicht: Jede der neun Personen hat ihren eigenen Charakter. Je nach Eurem vorherigen Benehmen reagiert sie auf weitere Situationen unterschiedlich.

Ein gelindes Minus hat

chung und eine spannende Story. Der mittlere Schwierigkeitsgrad wird Hobbydetektive eine Weile beschäftigen. Durch das variable Verhalten der Personen sind auch Profis nicht unterfordert. Das Grafikadventure wird zur Zeit komplett ins Deutsche übersetzt, vor Weihnachten sollen auch die ST- und PC-Fassungen vorliegen. Hoffentlich sind sie (spiel)technisch ebenso ausgefeilt wie das getestete Prachtstück!

Eva Hoogh

Grafik	10
Stenerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	10



Lautlos im Weltraum



System: Amiga, Atari ST,
empf. VK-Preis: DM 89,
Hersteller: Mindscape,
England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

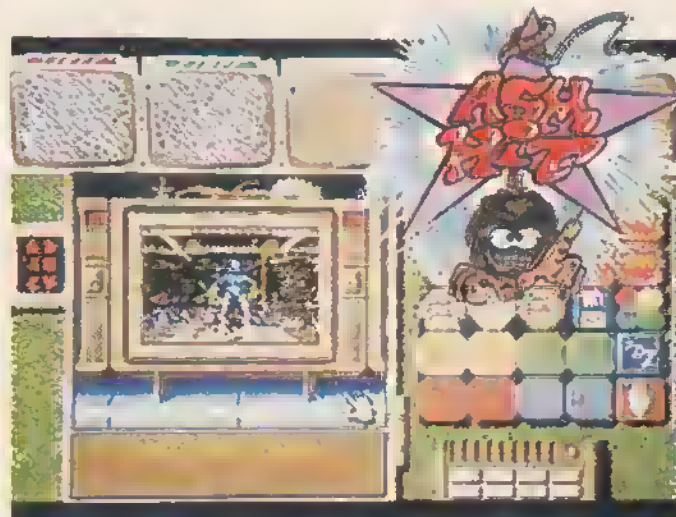
Unschuldig verurteilt, Jahrhunderte in Tiefschlaf versetzt, wacht er eines Morgens (Abends? Es ist dämmrig hier...) im Gefängnis auf. Überall sind Spuren der Verwüstung, sein Erwachen ist nicht programmgemäß. Benommen richtet er sich auf und sieht einen Koffer in der Ecke stehen. Neugierig zieht er ihn heran, öffnet den Deckel... und sieht einen Rechner. Ein guter Geist hat auch die Betriebsanleitung beigelegt. So weiß er, daß er mit dem Computer vier Droiden fernsteuern und durch ihre Augen sehen kann. Schnell deren Chips per Mausbefehl in die Gehirne gesteckt, dann sind sie aufnahmebereit.

Dungeon Master winkt heftig: Um MINDSCAPES CAPTI-

VE (Gefangenen) zu befreien, müßt Ihr die Droiden durch 3-D-Dungeons auf verschiedenen Planeten lenken. Außer Fallen, Geheimtüren und jeder Menge Monster warten Ersatzteile (praktisch, wenn man im Kampf ein Bein verloren hat), Waffen, nützliche Gegenstände und Informationen. Langsam setzt sich das Puzzlespiel um Eure Vergangenheit, Verurteilung und die jetzige Lage zusammen. Vergeßt im Forscherdrang das Kartieren nicht!

Der eingebaute Levelgenerator sorgt nach jedem bestandenen Abschnitt für neue, noch schwierigere Begegnungen. Selbstverständlich verbessern die (vorgegebenen, von Euch zu benennenden) Roboter mit wachsender Erfahrung ihre Eigenschaften und Fähigkeiten. Auf formatierten Leerdisketten lassen sich beliebig viele

»Futuristische Dungeon-Hatz erster Klasse!«



Spielstände speichern. Die sind auch nötig, denn schon auf der Suche nach Geheimtüren verletzen sich die Roboter leicht.

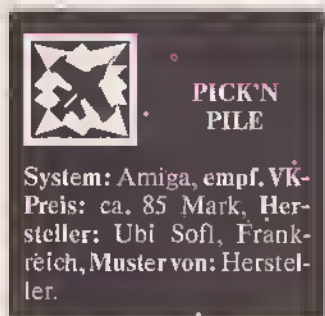
Leider gibt es nach den harten, fetzigen Eingangsrhythmen keine Musik mehr, nur einzelne Geräusche. Sehr knapp gehalten wurde auch die viersprachige Anleitung. Dafür ist die detaillierte, teils animierte Grafik auf beiden Rechnern ein Augenschmaus. Daran verbessern auch die „enhanced“-Modi für STE und 1 MByte-Amiga kaum etwas. Gewöhnungsbedürftig ist

die Handhabung mit wild wechselndem Mauseinsatz. *Carrier Command* wurde ähnlich gesteuert. Der kleine Aufwand lohnt aber: *Captive*, die futuristische *Dungeon Master*-Variante, nimmt allemal so gefangen wie ihr Vorbild. Wer das Original liebte, wird *Captive* verschlingen! Hoffen wir, daß Mindscape auch mit den Besitzern anderer Systeme Einsehen hat...

■ Eva Hoogh

Grafik	9
Steuerung	7
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Smarties



System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 85 Mark, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

PICK'N PILE, Pick'n Pile, Pick'n Pile...

Dies ist eigentlich auch schon die ganze Spielebeschreibung, denn mehr ist beim neuen Game von Ubi Soft nicht zu tun. Der Spielbeginn sieht folgendermaßen aus: Von oben fallen jede Menge verschiedenfarbige Kugeln (viele, viele bunte Smarties...) herab die nach Farben gestapelt werden sollen, damit sie verschwinden.

Ohne jedwede Stütze halten zwei Stück übereinander. Will man mehr als zwei auf einmal verschwinden lassen, so muß vorerst eine Stütze gebaut werden. Dies kann man mit den Würfeln tun, die ab und an zu Anfang des Spiels mitherunterfallen.

Mit steigendem Schwierig-

keitsgrad mehrten sich auch die Extras, so gibt es Punkte, Edelsteine und ähnliches. Sobald diese Extras den Boden berühren, zerplatzen sie. Es gibt dann zwar trotzdem Punkte, aber nicht so viele, als wenn sie in einen Stapel gleichfarbiger Kugeln eingebaut werden. Im übrigen sind diese Bonus-Teilchen von keiner Farbe abhängig. So kann man auch eine einzelne, übriggebliebene Kugel mit einem solchen verschwinden lassen. Gesteuert werden kann wahlweise mit Stick, Maus oder Tastatur; mit der Maus klappt's jedoch am besten.

Am wichtigsten ist bei diesem Game jedoch Reaktion. Denn die ganze Chose läuft selbstverständlich auf Zeit.

Und genau dies war aller Wahrscheinlichkeit nach auch der Grund, warum ich mich von diesem Game nicht mehr losreißen konnte.

Das einzige was an diesem Game als wirklich grausam bezeichnet werden muß, ist der Sound. Er klingt wie die Musi bei 'nem Kinderkarussell auf dem Weihnachtsmarkt.

Aber schließlich bleibt ja immer noch die Möglichkeit, das Gedudel ganz einfach abzuschalten.

Sandra Alter

Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



CONTACT

Biete Software

ACHTUNG!!! FOLGENDES POSTFACH GIBT ES NICHT MEHR. M.Kuss, PF 39, A-9500 Spittal/Drau. Bitte schreibt an diese Adresse nicht mehr! Danke!

Der 400. der mir 10 Pf schickt, bekommt Imprium, der 800. Unreal, der 1200. Indy Jones drei (alles Amiga).
Th. Knoll, Landgraben 11, 5303 Bornheim 1.
*berschuss geht an Amnesty International.

Biete Imperium/Amiga für 50 DM. Tel: 02222/6291 **** Suche Erolca/Amiga für 60 DM (muß nicht echt sein) Bitte beachten Sie meine anderen Anzeigen in diesem Heft.
Th. Knoll, Landgraben 11, 5304 Bornheim 1.

Amiga-Schweiz-Amiga Ich verkaufe den allerneuesten Tapsell auf Deinem Amiga!!
Schreib an: Creator-Soft, Casy Cerle, P.O. Box 158, CH-7013 Dornach/Ems. (Auch Leerdisk + Hardware! Topbillig)

IBM! Verkauf: Well Street Wizard 3.5/ Th. Inest Heur 6.25/ Indiana Jones 5.25/ Am. Dreams 5.25/ Railroad Tycoon 3.5 je 40 DM/Fr. Oulun 3.5 nur 30 Fr/DM. Suche: Populous, Al. Medusa, Sterlight 1 + 2. Jedes Angebot wird beantwortet! R. Gilger, Rue des percs 19, CH-2000 Neuchâtel

ATARI ST und STE: Habe viele Demos und Mega-Demos. Info von Karl-Helz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal, Tel: 05601/86450

Hy Guyl Wenn Du die neueste Soft suchst, dann nimm mich an: 01 Tag Soft 071/584482 (ask for René) Nur Abos! - Nur Amiga! - Call soon or I'll be in the moon! René Lobning, Mozartstr. 48, 7012 Fellbach.

Verkaufe die neuesten Demos! Schicke 30 DM für 10 Disk (incl. Porto u. Verp.) an: Jan Willutzki, Herderstr. 2, 4950 Minden. Alles legal! Auch Tausch möglich! Deleerant Amiga!

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. bei 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH schreiben.

AMIGA - SCHWEIZ - willst Du schnell, günstigst allerneueste Top-Soft?? Bei mir bist Du an der richtigen Adresse: Marcel Wyss, Dorstr. 44, CH-8212 Nohl. Tel: 053/226189 !!Gretisliste!!

C64 Originals: Zak McKracken - 30 DM, Test Drive - 2+ Supercars - 30 DM, Roger Rabbit - 15 DM, Bad Cal - 15 DM, alles Disk, Markus Engel, Teunssstr. 23, 6270 Idstein, Tel: 06434/8542.

Die beste und die neueste PD-Soft für den C64! Ca. einige tausend Programme aus allen Bereichen auf Lager! Geht! J.D. Mallender, Asternweg 34 A, 4290 Bochell!

Da mit meinem PD-Angebot keine Gewinnerzielungsabsicht besteht! gibt's jede Diskette schon ab 0,90 - 1,75 DM!!! J.D. Mallender, Asternweg 34 A, 4290 Bochell!

Se billige Preise sind doch sicherlich interessant für die Dstdeutschen! Demos, Anwender, Spiele, Musik, Grafik, die beste PD-Software! J.D. Mallender, Asternweg 34 A, 4290 Bochell!

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. bei 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH schreiben.

Versch. an den 1. Eins. von 10 DM folgende Spiele (all Drig.): Die dunkle Dimension, Schwerk u. Megle, Berds Teile I, Krieg um die Krene, uvm. Jeder bekommt auf jeden Fall eine Super Game-Disk von mir. Adr: Nils Kriedner, Erzbischofsstr. 23, 4790 Paderborn!

Restbestand an Originalspielen für C64/128 gerentiert vhusrel zu verkaufen. Lfse auf Wunsch Tel: 06122/13762, Merk Zimmermann, Hunsrückstr. 68, 6200 Wiesbaden 42.

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

Jetzt auch Versand!
Gratis-Info anfordern!

HOTLINE: 030/492 20 56

Neu! Jetzt 6 x in Berlin! Neu!

SoftPower Filialen
Berlin 65 - Schwedenstraße 18c
Berlin 20 - Schönwalder Str. 65
Berlin 21 - Stromstraße 55
SoftPower Stationen
Berlin 44 - Hermannstr. 12 = **NEU**
Berlin 44 - Lohndstraße 94
Berlin 19 - Wundtstr. 58/60

Großes INDY 500 Turnier!

Viele Preise! - Gesamtwert über 2000 DM!

Renntage vom 3. bis 7. Dezember

Berlin: Schwedenstraße 18c Hannover: Hildesheimer-Straße 118

NEU in HANNOVER

TÄGLICH NEUHEITEN - STOP - STÄNDIG SONDERPOSTEN - STOP

HOTLINE: 0511/809 44 84

LADENGESCHÄFT Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1

GH* Amiga ST, PC *CH Immer das neueste an Software aus USA + UK. Net. zu fairen Preisen. Auch große Auswahl an Hardware. Ausführliche Infos u. Listen bei: Severex, M. Giovannacci, P.O. Box 414, CH-3607 Thun 7. 30er Abo 75.- (Aktien) *Nur gegen Vorauskassell*

HALT Hier gibt es PD-Soft für den Atari ST zu Spottpreisen. Für 3 DM pro Disk - Das ist einmalig! PD-Versand, M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Biete PD für ST: 3 DM / Disk. Für 5 DM gibt es eine Disk mit Liste und Testprogrammen. Ab 10 Disketten nur 2,50 DM / Disk. PD-Versand, M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Atari ST Originals: Space Quest 1 für 25 DM, Space Quest 2 für 35 DM, Dschungelbuch für 20 DM, Warner für 15 DM, suche auch günstige Software. Merin Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Verkaufe sehr günstig Hard- und Software für alle gängigen Computer. Tel: 06344/2229, Merin Hesse, Freiherr vom Stein Str. 19, 6721 Harthausen.

Schickt 3 DM in bar oder Marken und ihr erhaltet 4 Disketten mit der PD-Komplettliste, Demos und dem Discmag-Creeter-Preview! J.D. Mallender, Asternweg 34 A, 4290 Bochell!

J.D. Mallender, Asternweg 34 A, 4290 Bochell. Nur dort gibt's die richtige PD-Software zu erschwinglichen Preisen!!! J.D. Mallender, Asternweg 34 A, 4290 Bochell!

It ya wanna have the newest stull, write to the Black Monks, Jeerg Peiz, P.O. Box 710446, 2820 Bremen 71. We offer 1 Disk for just DM 2. Abos erhalt, günstiger. Fer Amiga & ST. Rückporto!! See ya!

Biete Top-aktuelle Import-Software! Für Amiga, 100% leutlich. Ihr könnt mich von 14.10 - 18.00 Uhr unter 05731/3925 erreichen. Bitte nicht vor Absprache senden. Danke. M. Keshowsky, Große Weide 38, 4970 Bad Oeynhausen.

Achtung PD-Frakell! Verkaufe für den C-64 alle Arten von PD-Soft. Info gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beumweg 21, 6108 Gräfenhausen. Nur C-64/Diskette/Public Domain.

**** Public Domain für Atari ST **** Telle Progr. 1. jung & alt. Natürlich doppelt so billig. Disks schon ab 2.-. Güter Service, schnelle Lieferung. Liste bei Mercel Nimlühr, Kinzplatz 10-11, A-1210 Wien. Bin auch an Tausch interessiert.

Ob Zocker, Freak, Anwender, Simulstaur, Ich hab' alles! Dich! Keiner macht mir was vor in Sachen Amiga. Liste nehm, gratis! Sofort bestellen! A. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Für PC: Menchesler United 60 DM, Menace 40 DM, Speedball 40 DM, Indiana Jones 3 (Adv.) 50 DM, Football Manager 1 10 DM u. Gryzer 20 DM. Tel: 05226/5060, Cien Windler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7.

Neueste Amiga Originals z.B. Shadow Warriors, Midnight Resistance, F29 Retaliator, Emlin Hughes Soccer, Rings of Medusa (je 45 DM + Porto, ggf. + NN) Tel: 06196/21023 (15-18h) auch C64, Jan Steinmetzer, Oranienstr. 8, 6232 Bad Soden.

***** Swap the best **** Call: 0214/7858 ask for... (Robert) only: Amiga, Robert Mergowski, Gustav-Heinemann-Str. 34, 5090 Leverkusen 1.

Amiga-Usergroup/Austria. Die 1. Adresse! den engagierten Amiga-User! Umlangreiches Softwarearchiv u. viele Anleitungen! Super-schnell und zuverlässig, umfangreiche Grafliste bei G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz/Austria anfordern.

Gamepower II - The Winter Edition - das Superbuch mit den heißesten Tips, Tricks, Cheats und Geheimnissen zu den besten Amiga-Games. Nur 14,- DM. Ab jetzt im 48h-Servicel 08376/8232. Thomas Viereck, Sanktstr. 13, 8961 Sulzberg.

Ob Actionfreak o. Strategiefan, beim Gamepower kommt jeder auf seine Kosten. Absolut unentbehrlich! jeden Amiga-Spielfreud 15,- DM. Thomas Viereck, Sanktstr. 13, 8961 Sulzberg.

Interesse an einem Grotisposier und einern starken Sounddisk? Die ersten 50 Gamepower II-Besteller erhalten das kostenlos! Thomas Viereck, Sänlist. 13, 8961 Sulzberg.

Eine Unmenge Amiga Spielstips, Tricks, Chats, Anl. und Ges.-Lös. erwartet Sie! Wo? Im Gamepower II - The Winler Edition, Ab jetzt für 15 DM! Thomas Viereck, Sänlist. 13, 8961 Sulzberg.

"AMIGA" Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Baisser, PF 142, A-1140 Wien ** Super-Service!

"Demos" Selling the hottest stuff (-0.3 days) List: 2 DM and disk: 1,50 abos toll write to: H.Schmidt, Rheinler Str. 14, 4447 Hopst. By the newest! Keine Raubkopie! Saa ya

ST: Drakken, Zombi, First Coniect je 20 DM; Twilight World und Delandor of the Crown je 10 DM. Xenograph und Loam für je 35 DM (alles Original-Spiele!) Yves Malleria, Mex-Belles-Str. 2, 8725 Arnstein.

Hallo Anfänger! Verschenke an den 1., 10., 20., 30. bis 100. Einsender von 1 DM je 1 Original (insges. 11 Stück) z. B. X-Out, Sim City, Klax, Populous, Geld + Porta en Guida Siman, Münsterstr. 15, 5555 Piesport. Nur Amiga! Yeah!!! Viele Grüße an alle Piesporter!!!

Wir besorgen alle neuen C-64 Games! Bekommen ständig Traumspele, Was wir nicht haben oder besorgen können gibt es nicht. Suche neueste Amiga Games. J. Pfeiffer, Postfach 5132, 4030 Ratingen 5.

You want the newest Software for your Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thurne, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe Amiga-Originals. Mit ASM-bzw. Powerplay-Auszeichnung. Darunter Klassiker wie Space Quest, Polica Quest usw. Anrufen u. Liste anfordern unter 06027/2392 ab 17.00 Uhr.

Amiga-Kickstarts: Maxon V1.2/V1.3, Tristar V1.2A, Sensor, Ufo 1.3, X-Act, Ufo 1.2, BCS 1.5, 1.4, System-Z, Acid, Megakick 1.2A und 1.27+, Ufo 1.3/90D, 3MBC, 2.0 Bela., etc. Je 15 DM!!! Info = Rückporto! Bark, Bergstr. 218, 4370 Mar.

Händler 90 - Handeln Sie mit 10 Waren an 10 Häfen mit 4 Schiffen. Steigern Sie mit 10 A-Häfen Ihr Ansehen. Es gibt 15 Ergebnisse und eine Börse mit 8 Aktien. - C-64 - Senden Sie 15 DM an Marc Klöpper, Bielefelderstr. 1, 4432 Gronau. 100% Spiel + Disk zurück.

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thurne, Postfach 532, A-1100 Wien.

Ich möchte Euch nichts vormachen... Amiga-Soft von '84-85: Uits, Sport, Action, einfach alles! Liste gibt's gratis, natürlich sofort! Oldies + Ultraneus, A. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

S. MeisterSy: Ver. Ac. Fighter, A. Binner, Allen Syn., Gangster Town, Shinobi, Shoonling, Th. Blade, Zillion 2 je 40,- (Chopfler) zus. 300,- 777 schne f. Mega D: Golden Axe, Phantasy, Baseball, Rambo 3, Thundarforce 3, Tel: 09644/1413, M. Bieler, Schillerstr. 33, 8487 Pressath.

YOI Virusfälle - Hardware (Amiga) einfach einschicken und einschallen mit LED-Schalter nur 30 DM!!! Info + Bestellung Mo-So... 15-22 Uhr, Tel: 0421/465520, M. Bonkat, Krenzschnebalweg 24, 8900 Augsburg

Verkaufe für Amiga Midwinter deulach 45 DM. The Cristal deutsch 20 DM + Hard Driving 30 DM. Bei Abnahme aller Games nur 80 DM. 0821/704689 ab 18h, Jürgen Ulmer, Schillstraße 134a, 8900 Augsburg.

Die Golfkrise, aus der Realität gegrillt, Sie müssen einen Tankerconvoy beschützen (mit allen Mitteln). Für nur 25.95 DM (C64 + NN) A. Hechl, Dürer 5, 6088 Riedstadt 4.

Das Atom U-Boot. Ihr Antrag: Sie müssen den Atlantik gegen Feinde verteidigen. C64 26.95 + NN. A. Hechl, Dürer 5, 6088 Riedstadt 4.

Amiga 'Austria' Wir vergeben neueste Software! Schreibt an: Micro Dot, Menlad Trautrig, Postfach 48, A-9150 Bleiburg. Gratis-Liste anfordern.

ATARI ST: Bei Ollisat gibt es brandneue Games superbillig. Nur Originale. Ollisat-Softwarepartner. Liste bitte gratis anfordern bei: Ollisat, O. Spark, Goshesir 8, 6702 Bad Dürkheim

Programmiere Intros! Demos für C-64 und Amiga! Außerdem verkaufe ich 20 Original Kassetten mit Spielen für C-64 für nur 30,-! Tel: 0257/26847! Nur beste Qualität!!! Markus Lemmers, Schulstr. 37, 4407 Emsdalen.

Sege Master Games zu verkaufen: Out Run, Space Harrier, Afterburner und World Soccer je 30 DM!!! Suche außerdem für das Mega Drive Galdan Axe und Super Shinobi! Tel: 04486/562, Andre Westphal, Im Pleggen 18, 2405 Edewesht 2

Kaufe und verkaufe ständig Sega 16 Bit Mega Drive Module Hans-Dieter Frank, Sallstr. 19, 3000 Hannover 1.

Amiga-Originals: Dragons of Flame (40,-), Goldrush (50,-), Chronoquest (40,-), Carrier Cam (35,-), King's Quest 1-3 (60,-), Fanfiction (45,-), Balladech (50,-) Tel: 0733/15794 ab 17 Uhr. Günlar Kern, Denzinger Str. 14, 7107 Nordheim

Aleri ST Originals: Chambers of Sheol 29 DM, World Dreams 24 DM, F 16 Falcon 34 DM, Menace 19 DM, Pacman 19 DM, X-Out 28 DM, Chrono Quest 29 DM, Hacker 2 9 DM, World Games 15 DM, Kings Quest 4 34 DM, Colasaus Chass X 35 DM, Isagud 9 DM, usw. Tel: 05154/1480, Marco Manzel, Hainfeld 2, 3258 Aerzen 1.

Super PD-Soft für den C-64! Wir von Publi Soft bieten alles, was ein PD-Harz höher schlingen läßt. Auf ca. 300 Disks befindet sich alles von A wie Anwender, Demomaker, Informaker, Lernprogramme, Sounds, Spiele, Writar bis Z wie Zeichensätze. Der Preis beträgt pro Disk nur 2.50 DM, die Seiten können selbst zusammengestellt werden. Baarzahlung innerhalb von drei Tagen. Schickt entweder frankierten Rückumschlag und Leerdisk oder 2 DM in Briefmarken für weitere Infos und unsere Liste. Schreibt an: Public Soft, Christian Rother, Postfach 55875, 4600 Dortmund 1

Heed grafix for your new intro/demo? No problem! 2 high-quality pics as ill and as bit-map cost 10 DM only! Call: 03235/35751, André Pier, Königsstr. 23, 4890 Henna 2, PS: Swapping PD-Soft also!

Selins Crew ' Magic Desingers ' Schreiben innerhalb 48 Std. Intros, Demos, Letters u. Plctres auf C-64. Demodiskette gegen 3,- DM n. Rückporto. P. Grahil, Zobelitzstr. 47, 1000 Berlin 51, Tel: 030/4132314

"AMIGA" Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Baisser, PF 142, A-1140 Wien ** Super-Service!

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Pnblic-Domains-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

Verkaufe meine deutsche Anleitung zum Flightsimulator 2 für 10,- DM! U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf, Tel: 0451/493306. Sofort anrufen!

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thurne, PF 532, A-1100 Wien.

Dh Guys, wenn ihr zuverlässige Soft für den Amiga sucht, Anwender Freak, Sport, Action und Baller-Liebhaber seid, dann fordert die Gratis-Liste an. W. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Verkaufe 64'er Drs. Games. Rull: an 08021/15127. Kakakis, Dragon Wars, AFB, Balladech, Cnse Azur Bonds, Hillstar, Black Tiger, Pr. Firestart, Robocop, Revs, Test Drive 2 oder Super Wonderb. H. Fuchs, Oberhauser Str. 13, 8750 Aschaffenburg

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thurne, PF 532, A-1100 Wien.

C64 - Hallo Freaks! Sucht ihr Soft? Wenn ja, Liste auf Disk von Eckhard Müller, Moorholstr. 31, 3000 Hannover 21 (Rückporto)

Der 14., der mir einen 5 DM-Schein echckl, erhält meine Original-Spiele-Sammlung (36 Games, Datta und Disks C-64 u. e Ghoul's'n'Ghosts, Caveman, Ugh-Lympics...)

"AMICA" Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Baisser, Postfach 142, A-1140 Wien ** Super-Service!

Biete PC-Spiele Simcity, Powerdrome, F-16 Cambal Pilal und Indianapolis 500 für DM 150, auch einzeln abzugeben, evtl. auch The Cycles. Ulrich Schladack, Schilllarstr. 6, 8405 Danesleul.

'Austria' Wir verkaufen neue Software für Amiga + PC. Liste gegen Rückporto Wir suchen source ab 1990. Schreibt an: Micro, Harald Klein, Postfach 839, A-1011 Wien.

Das Beste aus PD & Shareware Für IBM/PC - ständig neue Prg - Alle formate - Für nur -70 bis 2,- DM pro Disk - Sofort gratis-Info anfordern bei: J. Breitenstein, Ahnsen Weg 12, 3057 Neustadt 1.

Suchst Du neueste und auch bereits klassische Software für den 64'er?? Dann bestelle Dir meine Software-Liste auf Disk um 3 DM. Sendet an: Balman, J. Preindl, Postfach 20, A-8019 Graz.

Verkaufe und tausche PD-Soft für den C-64. Habe u.a. Meker, Anwender, Lista kommt nur gegen 1 DM van; Jens Neumann, Beuneweg 21, 6106 Gräfenhausen, PD-Soft für C-64/D

"AMIGA" Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Baisser, Postfach 142, A-1140 Wien ** Super-Service!

100 Discs für 50 DM ohne und 150 DM mit Discs (C64) 100 Discs für 100 DM ohne und 200 DM mit Discs (ST). 90% Games! 10% Anwender. Tobias Ebal, Confrescorpa 91, 2800 Bremen 1.

Hawk: Heben immer die neueste Soft für Amiga, ST und C-64. Riesenauswahl, 1000 Programme je System. Superbillig, superschnell. Jetzt auch Abos für jedes System erhältlich. Hawk c/o E. Ebel, Confrescorpa 91, 2800 Bremen 1.

Wir verkaufen die neueste Atari ST + Amiga Software. Max 24 Stunden alt. Fordern sofort ein Info an: The Clan, Rager Wallenholer, Postfach 263, CH-8854 Siben, Schweiz. Talalan: 055/645074 (Ausland 0041/55...)

XL-User! Gibt's Euch noch? Hebe Rest an Org. Sali, z.B. The Pawn, Cullamania, Infiltrator, Triv. Pursuit, Quilvi, Monitor XL, XL-Profbuch. Kontakt: W. Dannenberg, Blümenhang 12, 3510 Hann. Münden.

Emlyn Hughes Soccer für Amiga zu verkaufen! 40 DM, Originalspiel, 100% ok, 1 Monat alt! Beste Fußballsimulation! Call: Bastian Kraczk, Gabelsbergerstr. 22, 4100 Duisburg 12, 0203/432085. E.H. Soccer 40 DM.

Verk. C64 Spiele ab DM 20,- z.B. Ullima 4 + 5, AD & D Rollenspi., Zack McRacken, Maniac M., Wasteland, Draganwars, Neuro-mander, Pirates... 02963/2261 ab 18.30, Reiner Danck, Weststr. 29, 5790 Brilon.

C64 Spiele ab DM 20. B.Tala 1+2, Renegade, Ice + Fire, Gnyser, FM2, Hellowoon, Wa Games, Barbarian, Ballyob, Sim, Schulzäger, Gald-Silv, Br. 4x4 Oilroad, Leader B. 1+2, Last Ninja, Superst., Icehackey, Daly T. oly Chell, Champ Wrasl., Th. sold. a. M. 02981/50766 ab 20.30, Rudolf Hemmacker, Heilsholweg 36, 5790 Brilon.

PC-Engine **THEO KRAKZ** **SEGA**

VERSAND

Sandberger Str. 6 8700 Würzburg Tel.: 0931/881699

Sega Master Ultima IV Cyber Shinobi

MEGA DRIVE Axis Populous Rainbow Island Hellfire Gain Ground Burning Force Strider

Nintendo Faxanadu Snake Rattle'n Roll Double Dragon II Blades of Steel

MEGA DRIVE deutsche Version incl. Altered Beast. Netzteil nur 449,- DM

PC-ENGINE Die Hard Final Blaster Afterburner II Bomberman Legendary Axe 2 W-Ring Gomola Speed

MEGA DRIVE Crackdown Aero Blaster Road Busters Phant. Star 3 engl. Spiderman

GAMEBOY deutsche Version incl. Tetris, Link-Kabel, Kopfhörer nur 159,- DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR NINTENDO, SEGA, NEO GEO, LYNX, AMIGA UND PC AN.

VERSAND PER NN. 8,- DM; BEI VORK. 4,- DM. PREIS UND RÄUMER VORBEHALTEN. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZNR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

NEUERÖFFNUNG Zillesoft

Inh. Norbert Zielinski

Titel	AM	ST	PC
Belle Chess II			78,90
Buck Rogers	78,90		78,90
Cadaver	73,90	73,90	
Days of Thunder	88,90	68,90	
Immortal (IMB)	68,90	68,90	
Ishido	68,90		78,90
Legend of Faerghail	68,90	68,90	73,90
Lord of the Rings			73,90
Maansteets	68,90	68,90	78,90
Operation Sisalrh	73,90	73,90	78,90
Panza Kick Boxing	78,90	78,90	78,90
Paradroid '90	86,90	68,90	
PGA Tour Golf			88,90
Powermonger	78,90	78,90	
Prince of Persia	68,90	68,90	78,90
RA	57,90	57,90	68,90
Shadow of the Beast II	68,90	68,90	
Star Control			78,90
Stormovik			78,90
Stratego			78,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
Tina Machine	68,90	68,90	
Wasteland			39,90
Wolfpack			88,00

Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer angeben)
Vorkasse + DM 5,-; Nachnahme + DM 8,-
Ausland nnr Vorkasse + DM 10,-
Kein Ladenverkauf, nnr Versand!

Schreiben Sie uns:
Zillesoft

N. Zielinski - Alpener Str. 67a
4135 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:
02843-80187 (Anrufbeantworter)

Wir haben immer die neuesten Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angegeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

"AMIGA" Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben! "Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden!" Grafs-Liste bei Th. Beissel, Pf 142, A-1140 Wien "Super-Servica" "

Amiga-Topika und Evergreens. Brandneue Software trifft landend ein. Habe einfach alles. Alle Anleitungen erhältlich. Heinz Uitz, PF 314, A-1141 Wien, A-0222/9111548

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Mannel Wainer, Trüberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400, Send a blank disk and stamps for demo-disk.

"Public Express" verkaufen LED Lauflichter in verschiedenen Farben. 2 DM in Briefmarken für weitere Info an: D. Heydich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nnr für C-64!

"Public Express" verkaufen Public-Domain-Programme zu niedrigen Preisen! Info für 2 DM bei: D. Heydich, Poststraße 13, 3013 Barsinghausen 1. C-64

PC/64er! Verkauft für PC das Originalgame "North & South" für 4500 DM! Für den C64 das Game "Sim City" (30.000 DM) + diverse Datenspiele (C64) für je 5.000-15.000 DM! Telefon: 06442/23781 Timo Trischler, Forsthausstr. 9, 6336 Solms-Ndb.

PC/64er! Verkauft Originalgames: Baal (EGA oder Tandy), Battle Chess, Personal Nightmare für je 40,- DM! Wenn Du an einem Game interessiert bist, rufe mich an: 064442/23781 Timo Trischler, Forsthausstr. 9, 6336 Solms-Ndb.

Braucht Dein Amiga Futter? 08221/31685, Frank Stoll, Mozartring 48, 8870 Günzburg

Habe neuere Games. z.B. Champ of Krynn, Mem. Uld., North & South, Rainb. Islands, The Break, Turrican, S. City, W. Geer 90 Comp., E. Mollon, Pipemania, TV Sp. Football, Italy 90 und viele mehr. Fordert Liste an bei: T. Meyer, Urdern I 0, 2838 Sulingen, C64 billig!

PC: Ultima VI (d) 60, Their finest hour 55, Silent Service 2 (d) 65, ST: Bloodwych 40, An IVirenki. 40, Snacha PC: Flight 4 (d) u.e. Originale 05361/52196 U. Schröder, 3180 Wollburg 1, PC: Flight of the Intruder 60

Amiga! Ich verkaufe das Spiel Emerald Mine 3 wegen Doppelschenkung für 20 DM! Wer Interesse hat schreibt an Thomas Rollmann, Kirchgasse 8, 8721 Unterspessheim!

Biele Originalgames für Amiga: F-16 Vmbal Pilot, Kasei, Pirates, Empire, Int. 3D Tennis, Summer Olympiad, Track-Summenager, Italy 1990, Tiebreak, 688 Subattack, Yuppies Revenge, C-Copy II. Tel: 02841/59000 Thomas Holländer, Seifensrl. 35, 4130 Moers 1.

Überhang aus Sammelbestellung Spielersweiterung für Amiga 500 Tagespi. abschaltbar, C-Copy II Hardw. 19., Ami-84 Amikabel + Softw. 29., Ami-Fernseht. Scarf-Anschlußkabel Super Bild 29., Amige-Bramse 49., ruf mal an! 02202/38706. Bis bald. J. Klein, Herenstrunden 48, 5061 Berg Gladbach 2.

Überhang aus Sammelbestellung Spielersweiterung für Amiga 500 Tagespi. abschaltbar, C-Copy II Hardw. 19., Ami-64 Amikabel + Softw. 29., Ami-Fernseht. Scarf-Anschlußkabel Super Bild 29., Amige-Bramse 49., ruf mal an! 02202/38706. Bis bald. J. Klein, Herenstrunden 48, 5061 Berg Gladbach 2.

Verkaufe für ST Pirates, Ringe of Medusa 30 DM; Indy 3, Xenon 2, Dungeon Master, Chaos strikes back, 40 DM; Their finest hour 50 DM; Fugger 20 DM. Wer alles kauft bezahlt 280 DM. Rufft an bei Carlos Janssen, Ulrichstr. 41, 4234 Alpen, 02802/6763

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thirsa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thirsa, PF 532, A-1100 Wien.

Amiga orig. Softw. invest. D-Print, D-Sound 2, 8 m. Hardware, it came... F18 Combat Pilot, Diskon pro. WWW-Tarminplaner, Slagyon, Floppybuch, Devpac Assembler, comp. 350, oder einzeln 55, "0209/670146" abends, Thomas Emmerich, Bismarckstr. 208, 4650 Gelsenkirchen.

Wegen Hobbyaufgabe hunderte Disketten Amiga-Software preiswert abzugeben! No Raubkopien! Schreibt schnell an: Deleag Welzler, Stendrich 12A, B-4700 Eupen/Belgien!

Hur Original Flugsimulatoren: Intruder d. Anl. 55, / LHX 60, / Bombel m. Mission Disk 50, / 125 / Chopper 25, / Tel: 07684/528, Harald Siegmund, Amsehweg 18, 7814 Briesach 3.

Mers Rollenapieler! Kein Tabellenwühlen mehr! Des comp. pr. für Meister schaff! Abhilfe. Kostenlose Info bei: J. Weiss, Münchstr. 14, 6750 Kaiserslautern, Amiga/ST/IBM, Demodisk 5,- DM

Verkaufe für PC Larry 2 o. 3, Space Quest o. Secret of the Silverbeats. Oder tausche gegen Adlib Card o. andere Games. Tel. 06105/41144 C. Fenner, Hoherodskopfweg 18, 6082 Walldorf. (Preis 40 DM pro Spiel) nur Originale.

C-64: Biele gute PD-Soft zu günstigen Preisen. Eine komplette Liste auf Disk erhalten Ihr gegen 1,- DM Rückporto bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

Amiga! Software! Verkauft: Larry I, Power Drill, Falcon Mission Disk I, Leaderboard I + II, für 30 DM (günstig)! Flight Simulator II für 40 DM! Tel: 02102/66596 legl. v. 16-18h! Daniel Pahl, Hölderndweg 84, 4030 Rellingen 7- Eggsschidli.

Verkaufe Amiga-Originale: Fish, Pirates, Day of the Chachah, Grand Prix Circuit, Midwinter, Kick Off, Stormlord. Preise: 20-45 DM. Tausche oder kaufe auch! Tel: 02408/62982, René Stachowiak, Stressemannstr. 12, 5120 Herzogenrath.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angegeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Atari ST: Verkauft Orig: Populous 40, Carrier Command 35, Thad1 35, Precious Metal 35, Newito 25, Winter Olympiad 88 20, Torben Helms, Bokslis Dorfstr. 3, 3101 Spakenhehl.

Soft für den Amiga Frank Stoll, Mozartring 48, 8870 Günzburg, 08221/31685

You want it, you got it! Biele immer neueste Software für Amiga. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien

You want it, you got it! Biele immer neueste Software für Amiga. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien

You want it, you got it! Biele immer neueste Software für Amiga. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biele Software für Amiga. Habe immer neueste Software. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

Wir bieten Professionalität, Vertrauen + eine Menge Speed! Amiga Anal. Bücher: Zocks, Uils, Action + Simulation! Überdell-Grafsliste! Hallo Amiga Freaks. E. Pohl, Kornlumsrl. 110, 4630 Bochum 1.

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Amiga 500 Abo od. Einzel Disk. Abo schick 30 Disk nnd 50 DM oder 15 DM! Demo-disk mit Softwareliste bei nicht Abo kostet d. Disk mit 3 1/2" 5 DM. Ludwig Gronan, Rüdeng. 8-10/5/3/0, A-1030 Wien

AMIGA 08221/31685 AMIGA Frank Stoll, Mozartring 48, 8870 Günzburg

"Amiga" Austria "Topaktuelle Software günstig abzugeben! Grafsliste anfordern bei J. Hillinger, Postfach 40, A-8041 Graz. 100% Antwort. Bitte kserlich schreiben. Be fast.

Amiga + Atari + C64 Soft Riesenauswahl. Billigst, topaktuell. Tel: 0421/325410 Call first. Also Abos. Jens Müller, Zum Heiligenweg 15 b, 2800 Bremen 1.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Sounddr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) nur 15 DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Auch Demos, Tausch!

Verkaufe thrs Mega Drive: Tatsu in 48 DM, Goulsn Ghost 59 DM, Kujaku OH2 49 DM. Adr: Stefan Seebauer, Fernmelderstr. 1, 8000 München 45, Tel: 089/3115983 (Staten)

Amiga Demo Freaks aufgepaßt! 150 Disks mit Demos, Sounddisk, Megademos, 20 Disks = 25 DM. Alles PD. Liste anfordern oder schickt 20 Disks + 25 DM an: U. Sieben, Hannoverstr. 4, 4690 Herne 2

Du suchst neue, gute und billige Soft für Dainan Amiga? Denn bist Du hier an der richtigen Adresse! Zuverlässige und rasche Abwicklung: C. Ruff, P.O.Box 586, 4820 Vöcklabruck, Austria

ST-Original-Games, fest umsonst! II Kollektion I: World + Winter + Western Games + Fred Feuerstein + 3 Top Games DM 160, Kollektion 2: Populous + Hecker 2 + Little Computer People + 3 Top Games DM 150, Verkaufe meinon Puly 1040 ST + Abdeckh. VB 800,- 04104/3763, Sebastian Siemers, Pfingstholzallee 3, 2055 Aumühle.

"AMIGA" Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben! "Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden!" Grafs-Liste bei Th. Beissel, Pf 142, A-1140 Wien "Super-Servica" "

64er! Tausche, verkaufe und kaufe die neuere C64 Soft! Hebe noch einige Demo-Maker! Christoph Albert, Elchen-dorffring 25 e, 8234 Hattersheim 1.

Verechenke für C64 an den 5., der mir 10 DM schickt ein Modul, an den 15. die Dual, den 20. Chase HQ, den 25. Grand Prix Circuit usw. bis 100. Schickt die 10 DM an Stelen Konowski, Theodorstr. 15, 4390 Gieglbeck

"Amiga" Verk. Felcon F-16 50 DM, Jeck Nicklaus Golf 40 DM, Space Harrier 2 20 DM zus. 100 DM. Schickt Geld direkt an Thomas Rayer, Kernenweg 92, 7300 Esslingen. Il Game schon weg, Geld beck!

TOPSOFT

Immer günstig SOFTWARE VERSAND Immer aktuell
Nachstehend ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtangebot

C 64 / 128	Kass.	Orak.	Schneider CPC	Kass.	Diak.
Back to the Future II	32,00	42,00	Back to the Future II	32,00	42,00
Kick off II	29,00	42,00	Hostages	32,00	42,00
LOGO		42,00	Defiance	32,00	42,00
Rings of Medusa		47,00	Klax	32,00	42,00
Ski to die		42,00	E-Motion	32,00	42,00
Amiga / Atari ST					
Buck Rogers	79,00		Komplettlösungen in Deutsch:		
Carman Santiago	79,00		z.B. Dungeon Master, Mania Mansion, Codename: Iceman, Ultima 6, Goldrush, Champions of Krynn, Zak McKracken u.v.a. jeweils nur DM 19,00		
Dragon Flight (dt.)	79,00	79,00			
Pro Powerboat Simulator	19,00	19,00			
Khalas (dt.)	72,00	72,00			
Legend of Faerghail (dt.)	72,00	72,00			
Operation Stealth (dt.)	65,00	65,00			
Italia 1990	19,00	19,00			
LEERISKETTEN:					
			No Name 5 25 / 10er-Karton mit Et.	5,00	
			No Name 3.5 / 10 Stück, lose ohne Et.	11,90	

Auch SUPER PUBLIC-DOMAIN für C-64 und AMIGA, selbst Weiterf. Ferner: Sega Mega Drive/Gamboy/Atari Lynx/ Nintendo/Sega Master Syst. Mailfach kann man gleich aus dieser Anzeige bestellen.

Versandkosten Nachnahme 6,50/Vorkasse 4,-/Ausland 7,-, oder einfach unsere Grafsliste anfordern. Bitte Computertyp angeben.

TOPSOFT + Postfach 4 + 8133 Faldenberg

TO BE ON TOP IS OUR JOB

VIDEO Engine	GAME-PLAY Play the Game	GAMES SEGA
SNK	GAMEBOY	MEGA DRIVE
Die neusten Games zu den Feiertagen ! Tägliche Vorführung in Verl und Berlin.		
Verl Durchgehend von 10 h - 19 h 0 52 46 / 8 11 84 0 52 46 / 15 72	GAME-PLAY Inh. K. Gievers Österwieser Str. 70 4837 Verl 1	Berlin Täglich ab 10 h 0 30 / 6 91 21 56 Borlin: Urbanstr. 96, 1 Berlin GL
Der Anschluß der Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden !		

'Unicorn-PD' Die neue deutsche PD-Relhe für Ihren Amiga & Ihren C-64: Katalogdisk C=64: 1,50 DM bei Unicorn, Torsion Hasenbühl, Harner Str. 277, 4630 Bochum 1.

STDriginals: Tie Break (45), E.H. Int. Soccer (45), Beach Volley (30), S. Stremble Sim. (30), Venus - The Flytrap (45), Crazy Cars 2 (25), Tracker: FM 2: Bobo; SDI (18) u.a. (V8) Tel: 02452/6648311 Maltrix Holzapfel, Wurmsstr. 78, 5138 Heinsberg.

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Belsner, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Verkaufe für den Amiga Larry 3 (512 KB). Nur 2 Monate alt. 100% ok. und das für 19,90 DM. Interessenten schreiben an Tobias Fischer, Fichtelweg 7, 6469 Windhagen, Cleof.

Schweiz Amiga Megalux Amiga Schweiz Absolute Top-Mega-Giga-Soft. Wir verkaufen Abos + Einzelsatz zu günstigen Preisen. I-3 Tago neu, Sony Disks, Auch ältere Soft vorhanden. Verlangt Infos bei: Megalux, Marco Rödel, Postfach 1532, CH-4600 Olten.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elito", F. Thura, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elito", F. Thura, PF 532, A-1100 Wien.

Atari ST-Software zu vergeben. über 1200 Top-Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei: K. Polzler, Postfach 19, A-1223 Wien / Austria -Austria

Tennis Meneger '90 Bestimmen Sie als Manager die Geschichte Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler... (C64 Disk, 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Lifeline - managen Sie sich durchs Leben. I-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl kompl. deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Tennis Player Manager - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, I-8 Spieler (C64 Disk, 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

****** Revolution in der DDR ****** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umlauf. Strategie und Action (C64, 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Revolution in der DDR, Lifeline, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 35,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk, DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Bundesliga '90/91 - Neu: Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, I-3 Spieler. (C64 Disk, 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Bundesliga '90/91 - Neu: Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, I-3 Spieler. (C64 Disk, 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Revolution in der DDR, Lifeline, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 35,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk, DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

STE-Sound-Demos in 4-Kanal-Technik und Stereo (who says Amiga?). Info von Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3570 Baunatal.

Amiga 'CH' Amiga 'CH Tausch u. verkauf neueste Software. Bunny-Soft, Jan Freund, Plattenackerstr. 12, CH-3974 Muri, Tel: 031/525966 od. 031/524577

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertypen abgeben. BGC, Th. Panyk, PF 51, A-1152 Wien. Bioschüre gratis! anfordern, Bitte LESERLICH! schreiben.

C64-Powersoft Nur das Beste ist gut genug! Mega-Liste gibt's für DM 2,- (Rückporto) Gleich anfordern! De Marco, Schloßstr. 8, 6000 Frankfurt/M. 90

Totaleisverkauf!!! Amiga-Games und I-topaktuell für nahezu nichts! Gratisliste anfordern! Prompte Erledigung.. zuverlässig + sicher. Welcome old DORI W. Pelers, Brückstr. 48, 4830 Bochum 1.

Verkaufe für Atari ST: Their finest Hour 40 DM, Larry 3 40 DM und viele andere. Außerdem verkaufe ich Nintendo Gameboy mit Puzzle Boy für 130 DM, Tel: 02623/2616, Thomas Alef, Rheinstr. 35, 5412 Ransbach/B.

Verk.: Drig. Games für C-64 u.a. Sirkweim u. Fisch. Fordert eine kostenlose Liste an, Dirk Rust, Aschallensburger Str. 14, 2800 Bremen I 'Disk und Tape'

Verkaufen günstige Computeroriginals für Amiga und IBM-PC. (Rollenspiele, Abenteuer + Lösungen). Liste bei: St. Walz, S. Schloß Salem, 7777 Salem. Nur solange der Vorrat reicht!!!

CPC 464: Verkeufe Originalspiele, PD-Soft auf Cass, Zeitungen, Hardware. Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Amiga: Verkeufe Super PD-Soft und Original Spiele preiswert! Komplette Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Atari ST-Originals: Falcon, Space Quest 3 Kings Q, 2, Vermeer, Sinbad Star Trek, Reederel, Arkano 2, Sports. (Epyx), World-Winergames + Super Cycle + Wrestling: In-locum: A mind I. voyag., Hollywood Hijinx u.a. Tel: 07328/5695 (ab 18 Uhr), Katja Rohrbach, Esslinger Str. 27, 7923 Königsbr./Zarg

'Amiga' Hewest Games, noi older I then 4 days! USA per Modem! To get a Test pack send 5 Disks, 2 DM/Disk + Rückp. Tel: 02500, Kal Mundig, Postfach 740157, 4800 Dortmund 74. USA's Grestest!

Kinder brauchen Natur!

Anregungen für Natur-Erleben mit Kindern und Kindergruppen, Grundschule und Familie in den "Tipp zur Saison"

Absender: _____

☐ Ich bestelle ein Probeheft und lege DM 3,- in Briefmarken bei

☐ Ich bestelle ein Jahresabonnement der "Tipp zur Saison" und lege DM 10,- für 4 Hefte bei.

☐ Ich bin an bisher erschienenen Heften interessiert.

BUND jugend

BUND-Jugend
Im Rheingarten 7
5300 Bonn 3

Super-Abo! Ich schicke Euch 1x in der Woche 25 beheizte Disks einschließlich der Disks für nur 50,- DM + Unkosten par Nachnahme. Die Spiele sind topaktuell + lauten. Info unter: H. Moritz, Stadtmühlh. Nr. 9, 6940 Weinheim -Germany-!!!

Wir verkaufen die neueste Soft für Amiga und Atari ST. Max. 24 Std. all. Schieße an! The Clann, Rogor Watanholer, Postbox 263, CH-8854 Sleinmen -Schweiz- Tel: 055/645074. Ausland 0041/55...

PD-Soft für C64: Riesen Angobal (dwa 200 Disks) und super Preise (geringer Unkostenbeitrag). Info gegen Rückporto bei: Olaf Walter, PF 1523, 5272 Wipperfurth, 02258/6836 Olaf

Amiga! Biete neueste Amigasoftware und zuverlässig! Mehr als 3000 Top Programme stehen zur Auswahl. Die 1. Adresse für den engagierten Amigauser. Umfangreiches Gratisinfo bei G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz.

Amiga Verkauf! Die newest Stuff, 3 Days old! Brandheiß! Super billig! Call: Artio Strike Force, Mark Runke, Vaenser Weg 129, 2110 Buchholz, Tel: 04181/33700 (Marc) ** Auch Tausch ist nicht auszuschließen ** Call or die!!!

Atari ST Software zu vergeben. Über 1200 Games und Anwendersoft zu Top Konditionen. Liste anfordern bei: Comp-Soft, K. Polzler, PF 1000, A-8670 Knechtel/Austria

Verkaufe Originale: Drag. Lair 30,- I, Pers. Pinball 15,-, Crazy Cars 20, North + South 20, Reflections + Handbuch 30 DM. Dirk Pilz, Warburgstr. 18, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/561753

Hast Du A500? Suchst Du PD? Dann bist Du hier richtig! Melde Dich schnell bei: 0451/599689 !!! The Docs Inc. -A name with lam!!! M. Behrman, Elswigstr. 82, 2400 Lübeck.

VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN
Reichsstr. 60 / 1000 Berlin 19 / Tel. (030) 304 31 56
Versandtelefon Mo bis Do 14.00 - 18.00, Service 24h Anrufbeantworter

	Am.	ST	PC		Am.	ST	PC
Apprentice	54,90	54,90	—	Back to the future 2	37,90	—	—
Back to the future 2	59,90	59,90	59,90	Gold of the Aztecs	—	—	—
Calderon	52,90	52,90	52,90	Snowflake	—	—	—
Champ. of Kryn	67,90	—	79,90	The spy who loved me	—	—	—
Corporation	62,90	62,90	—	Time machine	—	—	—
Demolition	64,90	64,90	—	RESTPOSTEN	12,90	—	—
Days of Thunder	62,90	62,90	62,90	L.A. Crackdown-Edizioni	—	—	—
Dieck Tracy	—	—	—	Dragonsprint-Firezone	—	—	—
Dino Wars	52,90	52,90	—	Xenophobe-Wild	—	—	—
Dragon Flight	74,90	74,90	—	ATARI IYX Grundgerät	339 DM	—	—
F-19 Stealth Fighter	69,90	69,90	69,90	California Games	—	—	—
Flood	64,90	64,90	—	GAMEBOY & Tetris	169 DM	—	—
Gold of Aztecs	59,90	59,90	59,90				
Imperium	65,90	65,90	—				
Invoy Jones Adv.	69,90	69,90	—				
Island	59,90	—	74,90				
Kick Off 2 WC Ed	59,90	59,90	64,90				
Kick Off	49,90	49,90	64,90				
Legend of Fairy	74,90	74,90	74,90				
Lost Patrol	52,90	52,90	—				
Mean Streets	69,90	59,90	74,90				

GRATIS Überraschung
Zum Weihnachtstest
Bei jeder Bestellung
vom 18.11.90-12.12.90

SPICHERWEITERUNG Amiga auf 1 Mb
intern mit Uni & Wandelaar 229 DM

DISKETTENLAUFWERK 3,5" für Amiga 500
intern & Kick Off & Battlesquad & Shadow
of the beast & RVF Words 349 DM

ACHTUNG: Versand nur nach in Deutschland. -Vorkasse + 5,50 DM Ausland + 10 DM-Nachnahme + 7,50 DM Selbstabholung VERSANDKOSTENFREI- nur nach Absprache. -Preisliste keine kostenlose (bitte System angeben).
dt = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar - Irrtum & Preisänderung vorbehalten

THE SOFTWARE IMAGES »HOTLINE«

111111 DIE SPEZIALISTEN 111111 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
512 KB f. Amiga 500		145,-		Flight of the Intruder	88,95		
Alice in Wonderland	84,95	70,95	70,95	Fountains of Dreams	69,95		
Bard's Tale 3 *	66,95	66,95	-	Heroes Quest 1	99,95	84,95	84,95
Battlechess 2 *	66,95	66,95	-	Heroes Quest 2 *	99,95		
Buck Rogers *	69,95	69,95	-	Imperium	72,95	64,95	64,95
Cadaver		64,95	64,95	Indianapolis 500	65,95	65,95	-
Champions of Krynn	68,95	64,95	68,95	It Came from Desert	68,95	68,95	-
Chaos Strikes Back	-	61,95	61,95	Kings Quest 5 *	99,95		
Dragonflight	-	68,95	68,95	Legend of Fairhail	72,95	64,95	64,95
Dragonstrike	69,95	64,95	69,95	Loom	65,95	67,95	69,95
Dungeonmaster	94,95	62,95	62,95	Lord of the Rings 1 *	69,95		

Kauft uns am 11

Wir haben mehr auf Lager !!

Preishammer des Monats

PC Wasteland + Star Trek + Buck Rogers 123,45
AMIGA Cadaver 58,58
ST

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95	Silent Service 2	82,95	82,95	82,95
Might + Magic 2	71,95	69,95	-	Sim City	72,95	72,95	72,95
M.U.D.S. *	74,95	65,95	65,95	Sim Earth *	74,95	-	-
Neuromanoe	64,95	61,95	-	Soundblaster-Karte	419,-	-	-
PGA Tour Golf	65,95	-	-	Space Quasi 4 *	94,95	-	-
Pirates	59,95	61,95	61,95	Speedball 2 *	-	67,95	67,95
Pool of Radiance	59,95	64,95	64,95	Starflight 1	59,95	59,95	59,95
Powermonger *	72,95	67,95	67,95	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Railroad Tycoon	83,95	83,95	83,95	Transworld *	74,95	67,95	67,95
Secret of Monkey Island	60,95	60,95	60,95	Ultima 5	72,95	72,95	72,95
Secret of Silver Blades	65,95	65,95	65,95	Ultima 6	79,95	-	-

Täglich Frühstücken !!

Über 400 Videotape Spiele !!

Die große Preisverlosung

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Inhabitor: Frank Goppel, Andreas Bergmann GbR, bis 200 DM Barockvorteil-Bereich mit 8 DM Versandkosten, bis 400 DM: 4 DM, darüber hinaus: Unser Versandkosten ist 24 DM. Täglich und 7 Tage die Woche für Buch geschickt. "Live" erreicht ihr uns Montag bis Freitag zwischen 16 und 20.30 Uhr. Falls ihr dringende Fragen habt, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Falls ihr in Berlin seid oder wohnt, könnt ihr natürlich auch (bitte anrufen) vorbeikommen und euch die Sachen abholen. Unser "Preishammer des Monats" ist gültig, solange der Vorrat reicht.

Schweiz C-64 Software-Sammlung! Ideal für Einsteiger! Das Beste der letzten Jahre! Tel: 065/223313, Ch. Belsar, Heinackerweg 37, 4513 Lenggerli.

'Atari ST Originale' Verkaufte Rings of Medusa 45 DM, Hollywood Poker Pro 35 DM, Operellen Thunderbell 40 DM, Balman Iha Mevra 30 DM, Freedom 30 DM und World Games 20 DM. Tel: 08509/1873, M. Seibold, Oeserstr. 3, 8391 Ruderling.

Amiga Drg. Battle of Britain 60,- Tennis Cup 40,-, Jagd a. Roter Oki. 30,-, BMX Simulator 30,-, Falcon F-16 50,-; alle zusammen VB 200,-. Alles Top-Spiele. 09921/4915, Oliver Barli, Hochäckerring 20, 8370 Regen.

'Unicorn-Spiel-Juwelen' Die preiswerte Alternative zur Raubkopie. Zur Zeit 75 Super-Spiele lieferbar. Liste gg. Rückporto bei: Unicorn, Torsen Hasenbain, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

24 Copyprg., 10 Virenkiller und 10 Super-Utilities für Ihren Amiga, zum sagenhaften Preis von nur 100 DM (bei Scheck) bei: Unicorn, Torsen Hasenbain, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Muß man haben!!

'10 Super-Games für Ihren Amiga' Zum Super-Preis von nur 10 (!) DM. Bei: Unicorn, Torsen Hasenbain, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Wer die nicht hat kann sich einsparigen lassen!!

'Unicorn-PD' Die deutschsprachige Serie für Ihren Amiga. Zur Zeit 400 Disks vorhanden. Diskpreis schon ab 0,60 DM. Katalogdisk für 2 DM bei: Unicorn, Torsen Hasenbain, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

'Unicorn-PD' Die deutschsprachige Serie für Ihren C-64. Es sind zur Zeit 150 Disks lieferbar. Disk schon ab 1 DM. Katalogdisk für 1 DM bei: Unicorn, Torsen Hasenbain, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Verkaufe MKS+ und tausche od. verkaufe: TD2 + Scanart + Car-Disc, Castle-master, Rings of Medusa + Readwar Europe Alles VBI Tel: 02733/278 von 14-21 Uhr. Greetz: Hawk of Omega!! Maik Böcking, An der Sang 49, 5912 Hiltchenbach.

Public Domain in Österreich? Ein Chaos! Nicht bei mir. Tausche, verkaufe PD. Fast alle Reihen. Also grab a paper and write to: Christian Göttinger, PF 232, A-3100 St. Pölten. Chice: Also swapping grets to the ancient temple - are you lemers???!! -Only Amiga-

'AMICA' Tepakuelle Anigesoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Belsar, PF 142, A-1140 Wien ** Super-Servicel **

If you need the newest modern stuff then call: 08431/40959, 17-18 Uhr! I'll call eur beards: Amiga enly!!! USA 215-261-0893 710 MB Dark City, USA 512-696-1666 248 MB Death H., Andreas Pares, Bittbergstr. 7, 8529 Eschingen.

If you need the newest modern stuff then call: 08431/40959, 17-18 Uhr! I'll call eur boards: Amiga enly!!! USA 215-261-0893 710 MB Dark City, USA 512-696-1666 248 MB Death H., Andreas Pares, Bittbergstr. 7, 8529 Eschingen.

Verkaufe Software wie: Spherical, Silent Service usw. Ferndt Liste an bel: Jan Kleitke, Am Kruggarten 10, 3340 Wollentullen/Linden (C-64 Disk) oder Tel: 05331/63952.

'Amiga' Schweiz: Schnell, günstig! allemeueste Sell gibt's nur bei mir: Marcel Wyss, Derfstr. 44, CH-8212 Nöhl, Tel: 053/228189 'Gratisliste' Es lohnt sich!!!

'CH Intro-Programmiere: C-64 CH' Sind superfähige Introcoder u. Graphiker. Willst Du unmögliches auf Comp haben, ruf uns an: (0041)0175/24039, Sascha Quaderer, Eschnerstr. 5, FL-9494 Schean.

'Public Domain für Atari ST' Telle Programme für jung und alt. Natürlich doppel-seitig. Disks schon ab 2,-. Guter Servica. Schnelle Lieferung. Liste bei Marcel Nimlühr, Kinzerpl. 10-11/1/2, A-1210 Wien. Bm auch an Tausch Interessiert.

Verk. Orig. Amiga Games: Space Quasi 3, Hero's Quest, Sim City, Tie Break, Imposse-mele, Chase H.O., Beach Volley, Stormlord, Battle Squadron, Silkworm, Belman, The Siery ae Far. Tel: 08473/1430, Björn Grönich, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels.

Biote Originale: Test Drive II mit 2 zus. Disketten + Gunship I. DM 80,-. Bitte melden bei: Jerg Allmanspacher, Zimmerau 16, 8317 Rich-nach, Tel: 09922/1654 (18-20 Uhr)

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga? Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga? Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Braucht ihr Spiele für Euren C64? Dann schreibt an: Thomas Eggert, Gahmenerstr. 255, 4670 Lünen-Gehmen.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 An-leitungen vorhanden - Computer-yp angeben. BGG, Th. Penyret, PF 51, A-1182 Wien. Bro-schüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICHT! schreiben.

PD-Software für den C64! Alles vorhanden. Gegen 3 DM bekommt ihr eine Liste und zwei Disketten mit Demos bei: J.D. Wallander, Astenweg 34 A, 4250 Bocholt.

Atari ST! Biefe Hard Drive für 50 DM VB + Porto und Verpackung! Original! Anleitung deutsch - Sacker - Supert! Kein Tausch! Christian Schmidt, Heimer-Oberr-Weg 32, 4950 Minden, Tel: 0571/50505

IBM-PC Verkäufe Carrier Command und Wollpack (Originale mit Anleitung) für je 50,- DM. 07022/4794, Gesel Paul-Geherd-Str. 34, 7440 Würniger

PC-Engine Verkäufe "Snoobi" und "Nectaris" für je 40 DM. Sucht "FI Thole Battle" oder günstiges CD-ROM für die PC-Engine. Talf Threm, Österreich: 5522 Otwei-ler 3.

Atari ST: Brandneue ST-Original-Games superpreiswert. z.B. Sim City, Larry 3 usw. m. Gratisliste bei: OlliSeit, Oliver Sperk, Goethestr. 8, 6702 Bad Dürkheim.

For buying the very latest modern-stuff for your Amiga write to: Thomas Wensing, Post-lach 134104, 4426 Vreden, Germany. Cheap Abos available!!

Verkaufe für C-64 Disk die neuesten Games z.B. Street Rod Block Out Duck Tales usw. Liste anfordern bei Christian Barth, Hoch-helmerstr. 11, 8234 Hallertshen 2

Amiga Verkäufe: Dräcken 40, Kult 40, BT2 30, Bleedwych 40, Phantasia 3 30. Tel: 07541/42944 ab 18 Uhr. Michael Hamburger, Kapitän-Wagner-Str. 34, 7990 Friedrichsafen 1

Du hast einen Amiga? Du brauchst Software? Du brst knapp bei Kassa? Du bist aus Österreich? Du willst eine Gratisliste und eine rasche entwort? Okay! Ruf gleich heute 02172/2342, Herbert Schneweiß, Lütz. 2, 7132 Frauenkirchen

Switzerland 'C-64' Switzerland Verkäufe gute und neue Games wie Klax, Shadow War-riars, Turian aver auch ältere. Für 1 Disk ver-lange ich 3 Fr. Ruf noch heute an: 081/220372, Joseph Maiorano, Rosenhügel Weg 5, CH-7500 Chur

Sensationell! Amiga + MS-DOS Soft (Games) Nur das Allermeueste!!! ab 2,25 (2 St) pro Disc! Schreib an: Iron Faci, J. Riedo, Post-lach, CH-6313 Menzingen (wenn mögl. mit Rückporto)

Hey Leute! Bei mir gibt's die besten Spiele supergünstig! Info gegen frankiertes An-wozcouvert, Oliver Berger, Spitalasse 1, CH-5115 Möhringen. Nur im Inland möglich (CH).

PC-Engine / Verk. 3 Modula: Power Dnt, Mote Reader, Final Lap Twin, zusammen nur DM 90,-! Tel: (abends) 05242/48756, Andreas Wonschik, Am Reli 2, 4840 Rheda-Wd.

FUN TAST CK

COMPETITION PRO

STAR

DYNAMIC Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel.
In Versand-
und Kaufhäusern

* Rapid-Fire
* Slowmotion



Handballcoach (C-64) für 18 DM, Meister-schaft und Pokal, gutes Magagerspiel z. verk. Schulze, Schwarzerweg 1 a, 2876 Barne I

Amiga Verkäufe alte und neue Software! Alles vorhanden. Liste bei Christan Laidel, Alte Bauholzstr. 10, 6101 Rebdorf I

Biete für C64: Great Court (25 DM), Kick Off (20 DM), TV Sports Football (40 DM), Jürgen Buchholz, Am Hötzeberg 1, 7233 Lauterbach.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Amigall Biete immer die neueste Soft. Tel: 04532/4144, Sven Nonol, Rudolf-Diesel-Str. 3 a, 2072 Bargheide.

Quartex rules all! Billige Monatsbeob! 50 Disks + all latest stuff! 230 DM. Contact the beat now at: ZWVAART, Mark Jansen, 163F, 5211 SG Dan Bosch Holland. All latests modern! Impert! cool!

Hi Amiga Freaks!!! If you want the newest and hottest stuff call me under 07142/32084, Andreas Hallmann, Kreuzstr. 23, 7120 Bietigheim-Bissingen. I'm fast and 100% fair!! Call or drell

Verkaufe Amiga Orig. Super Screenshot Simulator and Great Courts à 40 DM. Schreib an: Christian Dietrich, Godehardstr. 2, 8500 Nürnberg 50

Verkaufe Profex Diskettenanlwerk DL1015 3,5" für Amiga-Laufwerk abschallbar - DM 200 - Schreib an: Christian Dietrich, Godehardstr. 2, 8500 Nürnberg 50

"AMIGA" Topaktuelle Amigaseftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei: Th. Baisser, Postfach 142, A-1140 Wien
** Super-Service! **

Verkaufe für Amiga: Imperium (45 DM), Sidmen (40 DM), Demination (30 DM), USS Jehn Young (30 DM), Cyberworld (30 DM), Roadwar Europa (30 DM), Rings of Medusa (40 DM)! Preise + Potiol
Telefon: 05407/1200, Martin Waller, Ringstr. 8, 6301 Rabenau.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 800 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGG, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis anfordern. Bitte LESERLICH schreiben.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Verkaufe Original (MS-DOS): Populous + Promised Lands, Marc Bernhard, Obere Derfstr. 23, 7988 Wangen, Tel: 07522/20301 lägl, ab 14 Uhr.

Verk. Amiga-Originale: Piratena, Rings of Medusa, Budekan, Invest, Wings, je Spiel 50 DM. Fugger 25 DM. Tel: 06431/44098 ab 18.30, Peter Baling, Bruennenstr. 20, 6250 Limburg/Lahn.

Biete für Amiga viele gute und billige Spiele an. Neue und alte Spiele vorhanden. Scheiba an: BBK, Tobias Zimmermann, Po Box 20, CH-3253 Schnottwil

Vergebe Amiga Software von alt bis topaktuell. Schnelle und zuverlässige Erledigung. Wilhelm Galle, Retenmühlg. 48-51/2P, A-1120 Wien.

Amiga-Gratisliste! Mehr als 1500 Programme. Billig, neueste Software und schnelles Service. 100% zuverlässig! Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria! * Auch Oldies + Abes...

Du suchst neueste + 100%ig funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria * Simply the best!! *

COMGAMES

Preisliste kostenlos
Software für alle
Computersysteme
und Konsolen

Amiga + ST	Amiga + ST
Kick off II W. C. Edl. 56,-	Midnight Residence 66,-
Legend of Faighail 70,-	Operation Stealth 63,-
Damocles 66,-	Days of Thunder 70,-
Invest 60,-	Wings 76,-
Dragonflight 76,-	Buck Rogers 76,-

Festpreise + Nachnahmegeb. Keine Versandkosten!

**Game Boy
+ Tetris
155,-**

H. Kelinski - Berlin heide 74 - 4712 Werne

Telefon 0 23 89/5 96 16

16.00-22.00 Uhr persönlich, sonst Anrufbeantworter
Kein Ladenverkauf

C-64 Abos (Spiele)!! Infos von The Ancient Temple, Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell und wöchentliche Lieferungen!! * You have seen out demos (Airdance I, II, III) * LBR

PC-Engine Sucha dringend f. PC-Engine Wrestling v. Hman Creativ Soll. Zahle bis zu 150 DM + Versandk. Tel: 05741/333 ab 18.00 h

Amiga Software gesucht. Angebote nur schriftlich an: W. Wisniewski, Waldkamp 108, 4300 Essen II.

Suche f. den PC Hecker 2. Verk. auch Spiele o. lauscha. Schreib: Sebastian Thiebes, Hermsdorfer D. 235, 1000 Berlin 28, Tel: 030/4042757. Fragt nach der Liste (mit Rückp.)

**** Hyper Soft **** Kauft die neueste Ware auf dem Softwaremarkt (only C64) Please call these phone numbs: 02681/4360/7635 PS: Kauft nicht bei Purnucke Soft - Jörg Depper, Geian Galunre, Kumpstr. 37, 43, 5230 Allenkirchen.

Suche Module für Sega, Sega Mega Drive, Hmiendo + PC-Engine! Verkaufe oder tausche PC-Engine, RGB Plus Boostet + 6 Module! Reger Kerber, Rdsbg Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/541670

Suche Software

C-64 Suche alte und neue Games, vor allem auch Adventures! Bitte nicht zu teuer! Angebote an: Martin Schwartz, Schelbmeistr. 37, 8000 München 82 (zahle pto Disk!)

SWISS-ST-CREW is looking for contacts in Germany, the Netherlands, France, so on. 100% reliable!! Write TPO of DEATH, Christian Beat, PO Box 63, CH-8370 Stans. Look out for our demoi!

Suche Gamemodula für Telespiel Mst-tel Intelevison. Tausch oder Kauf. 0821/704889 ab 18h, Jürgen Ulmer, Schillstr. 134 a, 8900 Augsburg.

ST-ST-ST Suche Tanschpartner für aktuelle Software! Habe immer gute und neue Sachen! Schreib mit Liste an: J. Schoen, Pilsenseest. 6, 6036 Hersching. 100% Antwort!

II Kaufe Amiga-Originalspiele die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche für Amiga 500 das Softwareprogramm "The Toyotas", "Loam" und "Gates el Dawn". Heiko Hartung, Willy-Settner-Str. 40, D-6900 Eisenach.

Suche für Amiga 500 Panzerschiffe, Kampfgruppe und andere Strategiespiele. Suche auch DF 1. Call 05852/771161 von 15-19 Uhr. Carsten Sander, Getmanlast. 10 a, 3500 Kassel.

Suche billige Abos für ST und C64 Angebote an: T. Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1.

Suche dringend Aktienanalyseprg., Depotverwaltungsprg. o. Ä. f. Amiga u. PC. Zahle sehr gut!!! Tel: 0212/47234, Christian Tröster, Platzstr. 1, 5660 Solingen 1.

III Sofort Geld III Kaufe Original-Amiga-Programme. Gerne ganze Bestände. Schreib an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kallenkirchen. 100% Rückentwert!!!

Atari ST: Suche Midisoftware. Alles anbieten. Tel: 030/6184457, Andreas Harzeune, Eisenbahnstr. 37, 1000 Berlin 36.

C64! Suche neue Software für meinen C64. Schick Eure Listen an: Michael Bauer, Dertallea 33, 2405 Cashagen. Ich kaufe und lausche.


Ich suche für den C-64 (Disk) folgende Spiele: North & South, Invest, TV-Sports Basketball, 007 - der Spion, der mich liebt, Transworld, Peter Richter, Virchowstr. 1, 4300 Essen 1.

! ACHTUNG !

- Es ist uns leider nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornografische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt

Wir bitten um Verständnis.

! ACHTUNG !



INH.: C. WAGNER

**Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf 1 MB**

DM 99,-
(abschaltbar - einfach einstecken)

DM 122,-
(abschaltbar/inkl. Uhr - einfach einstecken)

**AMIGA-ZWEITLAUFWERK
DM 184,-**
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport)

AMIGA / ST	Amiga ST
Cadaver	69,90 69,90
Falcon (Mission Disk II)	54,90 54,90
F-19 Stealth Fighter	74,90 74,90
Magic Fly	69,90 69,90
Operation Stealth	69,90 69,90
Power monger	69,90 69,90
Thet! times hour	74,90 74,90
IBM	3,5" 5,25"
Flight of the Intruder	89,90 89,90
Silent Service II	79,90 79,90
Storimevik	74,90 74,90
Railroad Tycoon	89,90 89,90
Stratego	69,90 69,90
Operation Stealth	74,90 74,90

C-64 weiterhin im Programm

**Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!**

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr
Sa 9-12 Uhr

Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

GERMAN DESIGN GROUP

Krieg um die Krone I

Es war einmal zu einer Zeit, als der Mensch noch nicht die uneingeschränkte Vorherrschaft über die Erde innehatte. Das Land wurde von den grausamen Trollen beherrscht. Zu jener Zeit kamen die Menschen überein, daß ein König aus ihrer Mitte erkoren werden müsse. Dieser sollte sie dann vereint gegen die Trolle zu führen!



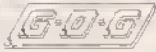
- Spannendes Fantasy-Strategiespiel
 - Starker Computergegner
 - Anspruchsvolle Grafik
 - Ausgeklügeltes Kampfsystem
 - Steuerung über Joystick
- Hardware: C64 & 128 und Diskettenlaufwerk
- Bestellnummer: C4/00801
Preis: DM 49,-
- Lieferung gegen Vorauskasse. Bei Nachnahme zuzügl. 7, DM NN-Gebühr

kostenloser Katalog auf Anfrage · Händleranfragen erwünscht

Rüdiger Rinscheldt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede

Telefon: · Werktags von 10.00 - 17.00

02301/12647



Suche Tetris auf C64 Disk. Außerdem: The Vikings, Planet Mauser, Mr. Wino. Angebote an Peter Karmann, Reeswinkler Weg 23, 5685 Schalksmühle, Tel: 02355/1334

Kauf Software Sammlungen. Angebote an: Wilhelm Strappeler, Davidg. 76-60/177, A-1100 Wien, Austria

Suche für C64 Disk: "Secret of the Silver Bleds" und "Turricat" (Originalsoft). Tel: 08158/2668 ab 19 Uhr, möglichst am Wochenende Andreas Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing.

Suche Lords of Midnight I. C64 a. Spec. Preis. Biete Höchstpreis, Betnd Keller, Lu den Baumgarten 21, 5410 Höhr-Grenzhausen, 02624/2329 ab 17.30

Amiga Anfänger sucht gute neue Sall. Teusch auch auf Laugzell. Nimm auch Abos an, zahle bis 3 DM. Ruf an 04851/1594 ab 18 Uhr. Bitte schnell, T. Garski, Op de Wurth 10, 2222 Marne.

Amiga Anfänger sucht Kontakt zum Teusch. Habe noch nicht, nehme alle neuen u. bis zu 4 Mon. alte Soft. Zahle bis 3 DM, nehme auch Abos. T. Garski, Op de Wurth 10, 2222 Marne.

Sammler sucht Computerspiele (alle Systeme) vor 1986 - nur Originale. Zahle Höchstpreis! Angebote an: C. Messelberger, Ziegelerden 135, 8640 Kronach.

Biete Hardware

Verk. C64 2 + Floppy 1541 2 + Final Cartridge 3 + Joystick + ca. 50 Disks mit Box + 84er Magazine. VHB 800 DM. Ist alles noch neu (1/2 Jahr). Viel neue Soft! Tel: 0711/808433 (Sascha) S. Bosancic, Breiholstr. 10, 7000 Stuttgart 40

Wegen Systemwechsel schicke ich dem 100 Einsender eines 5, Stückes meinen A500 (nicht defekt). Schreib an: merkus Koehua, Echternstr. 42, 3257 Springe 1.

Verschenke meinen C64 an den 50. Einsender von 10 DM. Dazu gehört: Floppy, Diskbox, 50 Disks + Orig. Games + Joystick uvm. Ad.: Nils Kuedner, Erzbergerstr. 23, 4790 Padarboru.

Verk. C128 + Floppy 1541 I + Delasette + 23 Originalkassetten + Drucker-Seiko. GP 100VC + Druckerlaser + 2 Diskboxen + Actiaul Replay MK4 + 200 Disks + 10 ASMs + alle Bedienungsanl. + 2 Joysticks + 15 Power Plays + 5 Souderheften + 5 Originaldisks + 3 Fachliteratur + Maus Mi. NP: 2590 DM. Gegen Höchstgebot! Angebote an Alexander Dziakowsky, Daulstr. 13, 4350 Recklinghausen. Nur komplett

C-64 II, Floppy 1541 II, Drucker SP 180VC. Actian Cart., Geos 2.0, ca. 40 Originale, Datas., Literatur (Bücher und 64er), Abdeckheben, Diskbox, ca. 20 Leerdisk und 4 64er Souderhefte mit Disks für VB 1600 DM abzugeben. Den Kühne, Rippeu Weg 20, 2300 Kiel I, 0431/52164, 19-21 Uhr.

Für Amiga! Des Disk-Coder Medull! Es codiert jede Disk so, daß man die codierte Disk ohne Modul nicht mehr laden kann. Exl. Laufwerk nötig! Für Info = Rückporto! Preis: 40 DM, Murad M Barki, Bergstr. 218, 4370 Mail.

Schneider CPC 6128 m. Monitor GT65. Spielen, Handbuch etc. 400,- H. Leckert, Ahornweg 4, 5353 Mechernich 3.

Verk. Atari 1040 STF + Monitor SM124 + Maus + evtl. Originale für VB 850 DM!!! Völlig intakt! Tel: 02134/52858 Achim Heldelau, Hermann-Löns-Str. 12 B, 4220 Dinslaken. Danke!

Verk. C128 + Floppy + Farbmonitor + Originale + Disketten für 1000 DM. Michael Weyel, Ulmstr. 6, 6348 Driedorf 3, Tel: 02775/8068.

LIFETIMES

PRÄSENTIERT:

ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mir ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speiditionsgehalt der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW + Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-EGA, Hercules - Grafik wahlweise 3,5", oder 5,25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverändert, Preisempfehlung oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

kostenloser Katalog auf Anfrage · Händleranfragen erwünscht

TELEFON: 02361 / 36261

TELEFAX: 02361 / 65 27 44

BIX: 02361/373714

MAILBOX: 02361/31 32 74

Amiga 500 + Monitor + 30 Disks + Box 1 1/2 Jahre alt + Red Storm Orig. + Amiga-Buch VB 850 DM. Tel: 089/6085412 ab 18.00, Thilo Gräber, Haydnstr. 12, 8012 Ollbrunn.

Verkaufe: Atari ST 1040 + SM 124 + MI + SF 314 + 14 Disketten + Joystick für 1050-1200 DM, 12 Monate alt. ST 100% ok. Ruf an: 08179/562 (Stefan verlangen) ST superbillig anrufen. Stefan Wammetsberger, Boschstr. 1, 8197 Königsdorf.

LADYKILLER - Virustalle für alle Amiga- ner, mit 6 Monaten Garantie! Hardware mit Anleitung nur 30 DM! Mo-Sa 18-22 Uhr, Tel: 0921/465520. Soudepreis nur bis nächste Ausgabe. R. Baukal, Kleuschußelweg 24, 8900 Augsburg.

LADYKILLER-VERLOSUNG 5 Virustallen von Magic Dreams, mit Gewinnabakenngebe. Postk. an R. Boukal, P.O. Box 110347, 8900 Augsburg. Kennwort: Magic-Dreams-LV Good Luck!

Verkaufe Atari 530 ST + Floppy + Maus + 20 Disks + 2 Basicbücher + 1 Original F. 16 Falcon für 700 DM. Tel: 07131/42667 ab 19 Uhr. erreichbar. Sergio Tamesi, Großgartacherstr. 208/4, 7100 Heilbronn.

Gemsboy + Nemeses. Quart, Puzzlaboy (250), Amiga Orgs.: TYS Basket, Duugeon M. (50), RVF, Populous, Stuart Car R, TD 2 (ja 40), DPant 2 u DPant (110) Beckerte (125) A2000 + Znb (2400) 04952/1747, Jan Peters, Nauw Weg 24-26, 2953 Rhaderfeln.

Verschenke leicht das C-64 (100 DM) FI. 1571, Tapzustand, (200 DM), Actiaul Cardridga 3 (50 DM). Ruf schnell an: 02564/32509 (19h), Jörg Lepping, Braslauer Str. 15, 4426 Vreden.

Nintendo Gameboy mit Tetris, Tennis, Pinball 6. Super Maria, Saker Striker, Alleyway für 298,- DM, Hans-Dieter Freuk, Sallstr. 19, 3000 Hannover 1.

Festplatte A590 und Farbdrucker MPS 1500C für Amiga 500. Beides o. einzeln an den meistbietenden zu verkaufen. Güter Zustand. Michael Herzog, Bahnhofsstr. 53, 8500 Nürnberg, Tel: 0911/634881. Bitte nur bis 16.00 Uhr anrufen.

Verk. C64 II + 1541 II + 1802 + Mouse + Dasasalle + 2 Happy Comp. + 11 64'er + 18 ASM + Megapack 2 + BeckerBasic + 2 Diskboxen mit Disks + 8 Game an + 5 Magic Disks + Original Games + Wiasemann Interface.. VB 1250,- Tel: 0721/688517 ab 18.00 Uhr, Marko Mogalle, Glogauerstr. 20, 7500 Karlsruhe 1.

512 KByte-Erweiterung für A-500 originalverpackt mit 6 Monaten Garantie abzugeben. DM 145,- M. Sauer, Werder Str. 60, 4650 Herne I, Tel: 02323/82226.

Verkaufe Sega Mega Drive + 5 Super Spiele + Controlpad + Netzteil für 790,- DM. Philipp Brüsewitz, Westing 426, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/86922. Alles in Topzustand.

Seld schnell ich verlese einen Amiga 500 1 MN, 5,25 Floppy, Drucker Star LC-10. Discs unter den ersten 100, die mir 10 DM schicken! Thomas Ebert, Schoppenkamp 11, 4650 Gelsenkirchen.

Verkaufe C-64 mit Zubehör für 850-900 DM. Tel: 09823/517. Ab 20 Uhr. Alles weitere am Telefon. Rainer Seebauer, Waldstr. 19, 8811 Leutkirchhausen.

Verkaufe C-128D + 82 Disks + Diskbox + 2 Oil. Fish + The Legend of Blacksilver + Disk Locher. Alles 100% ok. Franz Heinrich, Bernhard-Lichtenbergstr. 2, 7500 Karlsruhe 21, Tel: 0721/862422.

Verkaufe Atari 1040 STE mit Atari Farbmon- itor SC 1224 und Zubehör für 1040 DM. Tel: 02623/2616, Thomas Allet, Rheinstr. 35, 5412 Ransbach-B.

Verkaufe C-64 II, Floppy 1541 II, 50 Disks mit Box und 1 Originalspiel. Dasasalle mit 3 Originalspielen, Resetschalter und 1 Joystick, alles in Topzustand für 500 DM. Teusch auch gegen Amiga. Thomas Osenau, Bonnerstr. 24, 5047 Wesseling.

Verkaufe C-64 2, Floppy 1541 2, Disket- tenbox, Abdeckhaube, Joysticks, Originalspiele, Leerdisketten und Diskettenlocher (alles 100% ok) für 350 DM, 02325/791084, Markus Buch, Virchowstr. 2, 4690 Herne 2.

Verschenke Amiga 500 + 1 MB Spiel- chererweiterung + Joystick + Farbmoni- tor + 125 Disks an den 442. an den 150., der mir 10 DM schickt. Der 1. und 50. bekommt einen Joystick und 5 Spiele, Christian Böcker, Papenbusch 19, 4400 Münster.

Verschenke 8 Monate alten PC 20 III Incl. Monitor, Software... an den 150., der mir 10 DM schickt. Der 10., 30. usw erhalten ein Orig. Spiel. Jörg Settemeyer, Vlnhorst 52, 2093 Stalle.

Achtung Achtung Achtung Verschenke Atari PC3 + Festplatte + Berusialumulator + 50 Super-Game-Discs an den 30. Einsender von 20 DM!!! C. Wimmel, Friedrich-F. Str. 23, 3500 Kassel.

PC-Engine R58 mit XE1-Pre Joystick + 12 Spiele zu verkaufen, z.B. Alien Pinball, Guuhead, PC-Kid, Mr. Hell, Devil Crush und andere. Preis: VB! Tel: 02405/93940. Verkeule auch einzeln gegen Gebot! Suche Mega-Drive Spiele gebr. + neu. Herbert Funke, Aache- ner Str. 98, 5102 Würseln.

Überhang aus Sammelbestellung Nui Amiga, Laufwerk 3,5" 199,-, 5,25" 259,-, Festplatteninterface + Sallw. 149,-, Boatsalactar 19,-, Antivirusmodul + Softw. 99,-, Her- renstrunden 45, 5060 Berg-Gladbach 2, 02202/38706. Ruf doch mal auf!

Überhang aus Sammelbestellung Nui Amiga, Laufwerk 3,5" 199,-, 5,25" 259,-, Festplatteninterface + Sallw. 149,-, Boatsalactar 19,-, Antivirusmodul + Softw. 99,-, J. Kleu, Her- renstrunden 45, 5060 Berg-Gladbach 2, 02202/38706. Ruf doch mal an!

Überhang aus Sammelbestellung Spei- chererweiterung für Amiga 500 Tagesap- schaltbar, Soundsampler + Softw. 99,-, Umschaltbar-Maus-Joystick 29,-, J. Kleu, Her- renstrunden 45, 5060 Berg-Gladbach 2, Ruf doch mal an! 02202/38706 Bis bald

Überhang aus Sammelbestellung Spei- chererweiterung für Amiga 500 Tagesap- schaltbar, Soundsampler + Softw. 99,-, Umschaltbar-Maus-Joystick 29,-, J. Kleu, Her- renstrunden 45, 5060 Berg-Gladbach 2. Ruf doch mal auf 02202/38706 Bis bald

Schneider CPC 6128 + Farbmonitor + 5 1/4" Floppy + 512 KByte Speicher + viel Zubehör! Tel: 08142/5662, Alexander Widera, Holmakstr. 5, 8037 Olching 2.

Verk. Schneider CPC 6128 + Farbmon- itor + 30 Originalspiele + Joysticks und Melix-Drucker Panasonic KX-P1081 mit Papier. Preis nach Vereinbarung. Tel: 09471/21151 Mar- lin Löllelmann, enlzansr. 5, 8414 Pirkensee

Amiga Austria Amiga Austria Verkeule Amiga 500 Incl. TV-Modulator, Joy- stick, ca. 220 Disks 3,5", Bücher usw VK 9000,- OS (Fixpreis!) 06132/53184 abends - 22 Uhr. Herald Haas, Rellendorf 6, A-4820 Bad Ischl Austria

Verkaufe: Lynx 280 DM. Module: Chip's Challenge, Blue Lightn., Cal. Games, Gates pl Zand., u. Elektrotop für je 55 DM, Alles zw 2 u. 4 Monaten alt! Tel: 08185/2238, Thomas Heinze, Spessartweg 23, 6411 Hammensbach.

Verkaufe C128 mit Floppy 1571 und Drucker Präsident mit vielen Anwen- dungsprogrammen, Spielen und ca. 300 Dis- ketten mit Diskettenbox dazu einen Roboterarm mit Interface. Ralph Meule, Krokusweg 15, 7141 Großbottwar.

Verkaufe Atari Lynx + California Ga- mes (deutsche Anl.) + Blue Lightning für 380 DM. Tel: 02101/604668 ab 17.00 Uhr.

Ext. 3,5" LW DM 190, 512 KB-RAM m. Uhr 180, Kickoff 2 - Twinworld - Ologus - Blockout DM 20 jeweils. Geuffel 2 (15) Nach Fragen? Dann Joker anrufen! Tel: 02153/3736 - alles Amiga. Dirk Rihartz, Flohend 15 A, 40544 Net- tel 1

Verschenke Schneider PC 1512 512 KB 21 MBHD Maus + Joystick Bücher Helle viele Disks an den 1000., der mir 2 DM schickt. Schreib an: Tobias Schwaiger, Erlenweg 3, 8221 Bergen.

Verkaufe sehr günstig Hard- und Software für alle gängigen Computer. Tel: 06334/2229, Martin Hesse, Freiherr-vom-Stein-Str. 19, 6712 Harthausen.

COMPUTER BOX

BEI SPIELEN
NR. 1
IN WIEN
Postversand
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

Verkaufe Intel-Inboard 386 1350, VNB
Tel: 06235/2854, Michael Stark, Klitzelgasse 8
a, 5707 Schillerstadt.

CPC 464 mit Farbmonitor CTM 640, Diskettenlaufwerk DDI-1, Drucker, 2 Joysticks, 30 Fachzeitschriften und vielen Originalprogrammen, VB 500 DM (auch einzeln) Tel: 06039/41914

Verschenke C64!!! An den 60., der mit 10 DM schickt. Der Gewinner wird benachrichtigt. Computer kommt per Post! Am Telefon wird keine Auskunft gegeben.
Peier Wanner, Mönchenerstr. 42, 8054 Rodgau 3.

Schneider CPC 464 + Farbmonitor + DDI + viele Spiele für DM 800,- wg. Systemwechsel. Die Gelegenheit!
Tel: 091/537782, Maier Lang, Bismarckstr. 15, 8500 Nürnberg 20.

Verkaufe PC10/3, 5 Men. alt, Grundausstattung, Soft, Bücher, Preis VB 850,- DM
Tel: 0655/8556, Winfried Schwahlen, Postfach 48, 5542 Bleialh.

Verkaufe PC 10/3 und C-64 II mit viel Zubehör: Games, Bücher und Zeitschriften. Für mehr Informationen wählt die Tel.-Nr. 0655/8558. Winfried Schwahlen, Postfach 48, 5542 Bleialh.

Verschenke C-128 mit sehr viel Zubehör (Neuwert ca. 2000 DM) an den 11., der mir 10 DM schickt!!!
Frank Schellers, Mechenried 95, 8729 Friedbach.

Verk. CPC 664 + Floppy + Farbmon. + Drucker IMP 2000 + Datensette + Originalspiele + Dateiverwaltung + Textverarbeitungen + Kopiermodul für 850 DM. Alles im Topzustand.
Call 0721/52101, Stefan Wetzler, Gartenstr. 6, 6729 Jockgrim.

Verkaufe wegen Systemwechsel Atari 1040 STFM + SM 124 + Maus um nur 950 DM! Super Angebot! Wer echtes Interesse hat ruf schnell an bei der Nummer 0712/71454, Lars Wagner, Schwalbenstr. 21, 7401 Pflezhansen 2.

Biote Speichererweiterung (512 KB) für den Amiga. für 99,88 DM!
Dirk Pflz, Watzburg 18, 3000 Hannover 51, Tel: 051/561753

C64 + Floppy + Deta + Box + 11 Orig. zB Curse of the a. Bonds, Ultima3 + Action Rep. MKS + 7 Input 64 + Grünmon. nur 500 DM!!!
M. Dobe, Landsbergerstr. 12, 4048 Grevenbroich 5, 02182/6812.

Verkaufe C128 d + 8 Originale (Stunt Car Racer, Tie Break ua) + 60 Disketten + 2 Joysticks Preis VB, M. Binner, Schwarzbachtal 54, 4806 Werthe, Tel: 05203/1640

CPC 6128 mit 2. LW einschließlich Programmen z.B. Silent Service Babarfan... zu verkaufen. Preis nach Vereinbarung. Frank Winkelmann, Hauptstr. 98, 4690 Herne II

Verschenke Amiga 500 an den 150., der mir 20 DM schickt. (mit Monitor und Drucker komplett).
Geld an Jan Metzger, Hölleckerstr. 31, 7470 Albstadt 3.

Atari 520 ST mit Floppy SF 314 in Originalverpackung plus Philips CM8833 Farbmonitor zu verkaufen. Zusatzl. Software z.B. Populus Stos... Preis nach Vereinbarung. Frank Winkelmann, Hauptstr. 98, 4690 Herne II

VK CPC 464 + Farbmonitor + Datensette günstig abzugeben VB 500 DM = 3500 S schreibt an Michael Raimet, Maschl 55, A-5600 St. Johann/PG, Tel: 06412/8477. Tauschpartner für Amiga gesucht.

Verkaufe meinen Amiga 2000 + Farbmonitor + 129 Disk. an den 200., der mir 10 DM schickt. Alles 5 Monate alt!!! K. H. Kahler, Stadlerstr. 13, 636 Friedberg. Also schickl les.

Verk.: C64 II, Floppy 1541, Netzteil, Maus + Pad + Geos + Handbuch, Action Replay MKVI, Robot Arm, Helle, Org. Spiele, 90 Disks zusammen 1020,-, aber auch einzeln, Tel: 06187/1725, Time Kindermann, Eisenacherstr. 7, 6369 Nidderau 2.

Verkaufe Amiga 2000 mit Monitor 1084 + 2. Laufwerk m. Trackdisplay + Drucker NI-10 + Software + Handbüchern, alles 150 % ok, nur 2000 DM (VB): Com. Bildschirm 1704 VB 300,-. Steffen Kühn, Naheimer Str. 21, 6090 Rüsselshorn 5, Tel: 06142/33417.

C64 + Datensette + 2 Orig.-spiele an den 22., der mir 10 DM schickt. Geraintil Frank Probst, Strassburger Weg 83, 4400 Münster, NRW

Sega Mega Drive m. Spiel u. Joypad, 2 Monate alt, 100% ok, 400,- DM. Tel: 02268/1637 (Kemper), Thorsten Clevet, Lamsluss 39, 5272 Wipperförth

Verschenke Commodore Drucker MPS 1200 und Floppy 1571 an den 60., der mir 10 DM schickt. Drucker und Floppy fast neuwertig. Marc Nann, Hirschfeld Lange Gasse 11, 5207 Ruppichtlohn

***** Achtung Nintendo Neogeo Antriebe aufgebraucht!** Verkaufe Nintendo Grundgerät + Video Shooter + Fitnessmatte + 2 Joypads + 10 Kassetten oder lausche gegen SNK Neo Geo + Zuzahlung! Alexander Rot, Penzingerstr. 53, A-1140 Wien, Austria.

II STOP II Verkaufe Amiga 500 + Monitor (Farbe), 4 Sticks, Speichererw., 100 Disks, 8 Original Games, 2 Diskettenboxen, ASM-Sammlung mit 20 Heften... ab ca 15000 (Wert ca 28000) OS. Fritz Kerschbaum, Westbahnstr. 24, A-4300 St. Valentin (Austria)

Verkaufe neuen C128 + 1571 + 128 Superscript Textv. + 12 Originalen + Final Cart. 3 + Centr. MK6 + 3 Diskboxen + 250 Disks + 2 Joysticks + 5 Spielmodulen + Mouse... Tel: 05041/1374 VB: 900 DM. Alexander Reimann, Zum Dammfeld 6, 3259 Springe I

Verkaufe PC-Engine + Joystick XE1Pro (+ 5 Player Adapter) + 2 Joypads + Gunhed + Super Volleyball + Dungeon Explorer + World Court Tennis + Legendary Axe + Nentoply VB 750 DM. Tel: 02151/547226, Frank Ridders, Kotekamp 11, 4150 Krefeld

Verkaufe Goliath-Eprommer mit 16 K Karte und Software (50,-) sowie die Final Cartridge 3 und Action Cartridge M45 (jeweils 20,-) Schreibt an: Jan Kleike, Am Kruggarten 10, 3340 Wollanbüttel/Linden, Tel: 05331/63952

Verkaufe C-64 (alt), Floppy 1541, 1 Joystick und 1 Diskbox mit 80 Disks. Angebote an: Jan Kleike, Am Kruggarten 10, 3340 Wollanbüttel/Linden

Verschenke meinen Amigo 500 mit 512 KB Speichererw. (100% ok) an denjenigen, der mir als 44, 9 DM schickt. Kolja Altemann, Dahlemer Weg 187 b, 1000 Berlin 37

Atari 1040 ST, NEC P6 Color, Extra Laufwerk 5.25, Farb-SW-Monitor, VB 3000 DM wg. Umzugs in die USA zu verkaufen. Tel: 0251/788864, Christoph Lehmann, Buldernweg 11, 4400 Münster.

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 II + Datensette + Diskettenbox mit Disketten für 350 DM. Alles in gutem Zustand!! Tel: 0641/81641 Meihles Lenke, Paul-Schneider-Str. 83, 8300 Gießen.

A 500 Powerpack, 1 MB (Orig. Com A 502) 2. LW von NEC (Slimline) + Kopie Sound-Digitizer, Abdeckhaube, div. Zubehör VB 1250,- Tel: 0512/31268 13-14 h. Stefan Skodras, Stengrube 24, 3200 Hildesheim

C64 II, 1541 II, Trio-Modul, Joystick, 2 Leerdisk, VB 450,- DM ++ C64 mit Datensette viele Originalspiele für 200 DM, zus. 600,- Tel: 0512/31268 13-14 h. Stefan Skodras, Stengrube 24, 3200 Hildesheim

ACHTUNG: Verkaufe Mega-Drive + 3 Top-games (Alterburner, Super Shinobi, Sekoban) + 4 1/2 Monate Garantie für lockere 499,- DM. Gerät kaum benutzt - wie neu. Antonio Cavallieri, Pöppelauerstr. 2, 8734 Maßbach, Tel: 09735/1598, öfter versuchen. 100%ig kein Fehlkau!

Verschenke an den 59., der mir 10 DM schickt meinen Amstrad (Schneider CPC 6128) mit Spielen u. Leerdisketten (alles 100% ok). Der 49. bekommt 10 3 1/2" Leerdisketten. Stefan Bradow, Gailingerg Str. 15, 8035 Gailing-Unterbrunn.

Verkaufe Commodore 128 D + Monitor + 29 Disketten + Diskettenbox + 1 Joystick VB 790 DM, Tel: 06053/2204 ab 17 Uhr, Werner Alexander, Längsweg 5, 6480 Wächtersbach 4

CPC 684, Grünmonitor, Assembler Hi-Soft, Daypac, 20 Magazine, 2 Bücher, 8 Originalgames + 1 Gamepack, 18 Discs mit Anwendungs-Neupreis 1200 DM! Preis 320 DM!! Tel: 07034/7504, Oliver Palotar, Feldbergstr. 56, 7042 Aidingen 1.

Zu verkaufen: PC-AT od 386 mit VGY, 40 MB Harddisk, 3,25" Diskd. 1 MB RAM, fabrikneuf - 50% unter Neupreis Egger Markus, Berglandsstr. 7, A-5760 Saalfelden, 06582/3273

Verkaufe Computer Diath DS 2000, mit Drucker und Festplatte. Ab 1700 Uhr erreichbar. Preis VB, 08803/4307, Thomas Steiner, Aul der Leile 26, 8123 Peißenberg

Verkaufe Atari 520 STM, Farbmonitor Philips CM 8802, 2 doppelseitige Floppys, 2 Orig. 2 Mäuse, 1 Joystick und Zubehör für 1350 DM, Neuwert 1900 DM. Georg Schmid, Nikolausstr. 3, 8261 Pieskrichen, Tel: 08635/507

C64 II + Floppy + Competition Pro + Farbmonitor + BTX + ca. 400 Spiele + Erweiterungskarte + Zubehör für DM 999,-, Tel: 05932/4591, Günter Krallmann, Althäuser Pail 4, 4472 Heren 1.

Verschenke A-5000 + TV-Modulator + Joy + Orig.Games an den 150. der mir 10 DM schickt!!! Schickl's an Benjamin Krischer, Delbrückerstr. 4, 4787 Geseke.

Verschenke meinen Drucker NEC P2200 an den 150., der mir 20 DM schickt. Schickl das Geld an: Dietmar Rühl, Rodgenerstr. 18, 6350 Buseck-Trohe. Einem wird das Glück hold sein.

Nintendo mit 14 versch. Spielen zu verkaufen in Heidelberg, Tel: 06221/781834, Monika Fell, Schützinger Straße 137 a, 6900 Heidelberg.

Verloren widerwillig meinen C128D Color-Monitor + NEC P7 Drucker unter den ersten 30, die mir 20 DM schicken. (Erstsendeschluß: 30. November), Philipp Wagner, Landheim, 8913 Schondorf.

C64 + Ich verkaufe meinen V64 inkl. Floppy, Farbmonitor, Final Cartridge 3 und 300 Disketten für nur 1250 DM. Briefe an: L. Lippkau, Lippheiderstr. 5, 4200 Oberhausen 1

II Verkaufe kompl. C-64 Anlage III C-64 + Floppy-1541 II + Farb-TV (Orion) + MK VI + Colorprinter für Star LC 10 C + Kabel + 5 Diskettenboxen für NP= 1420,- VB= 849,- Alles 100% ok und gut erhalten!!! Tel: 08045/1222 (Fiegen!!!) ab 16.00, Alexander Gab, Bräslauer Str. 20, 6470 Gsdern 1.

C-64 Verkauf!!! C-64 + Floppy + 300 Disketten + Datensette + Joysticks + 20 ASM + Handbücher + Grünmonitor VB 350 DM. Hendrik Lucks, Alfred-Jehnde-Ring 12, 2000 Hamburg 85

Verkaufe C64 + Floppy + 152 Disketten (ca. 400 Spiele) + 3 Module und vieles mehr. Josrg Dunemann oder Alisheim Dunemann, Heelmannpromenade 6, 3360 Osterode am Harz.

Verkaufe C128 D + Grünmonitor + 10 Originale für 800 DM. Ruf an unter 06072/8495, Christoph Maier, Freibadstr. 3, 8092 Haag.

Suche Hardware

Kaufe Sega Mega, PC-Engine, Neo Geo Kaufe Konsolen und Zubehör, Kaufe/tausche/verkauft Module. Suche auch D-84 + Amiga. Dennis Wendt, Schonnebeckhöle 150 b, 4300 Essen 12, 0201/309696 17h

Ich kaufe defekte Computer! Zahle je nach Zustand 10-200 DM! Ruf mich an! Ich nehme alles (fast). Aber nur komplette Geräte. Tel: 07432/22550, Jan Metzger, Hölleckerstr. 31, 7470 Albstadt 3



Wir suchen in der Auswahl guter Software vom Adventer bis zur anspruchsvollen Simulation
Computershop H.-J. Stengel, Brakholstr. 21 b, W-4800 Bielefeld 16
Info unter Tel. 0521/763918 Brx: 0521/763918-0001

CSS

12/90

BRANDHEISSE NEUERSCHEINUNGEN V. BRANDHEISSE

PLATINUM

STOP

Geld sparen HIER

Science-Fiction Postspiel: Stergete sucht noch Mitspieler! Grafik-Informationen entnehmen bei: Melthies Book, Mädelweg 16, 8705 Zelllingen.

Suche Nintendo-Spiele, Game Boy + Spiele, Sega M. + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eulm

Verk. für 165 DM Game Boy + Tetris u. Tennis. Verk. für Amiga Dragonlight 65 DM, Legend of Feilghel 65 DM, Thundershrike 65 DM, Oil Imperium 50 DM, Frezone 30 DM, Day of the Viper 55 DM. Tel: 07144/4970 (e. Originals) (ab 19 Uhr) Steffen Haas, Theodor-Heuss-Str. 22, O-7142 Merbach

*****Verkauf gut erhaltene ASM-Hefte zu günstigen Preisen.** Von alt bis neu alles vorhanden. Gratis-Liste entnehmen bei Oliver Bertschinger, Lättenwiesenstr. 28, CH-8152 Glöttbrugg

Region Saidpur/Bangladesh



Urteil: Lebenslänglich

Kleinstbauern und Landlose in Bangladesh sehen für sich und ihre Familien keine Hoffnung auf ein gesichertes Leben. Tausende und immer bedrohlicheren Überschwemmungen fallen Jahr für Jahr mehr Menschen, Tiere und Lebensmöglichkeiten zum Opfer. BROT FÜR DIE WELT hilft bei Katastrophen und finanziert Selbsthilfe-Initiativen durch Kleinkredite und Handwerkskurse.

Postf. 10 11 42
7000 Stuttgart 10
Postgiro Köln
500 500-500

Brot für die Welt

PMS Computerclub sucht nach Mitglieder! (Amiga + C64) für Infos schreibt an: Peter Ziemer, Im Kreuzenberg 8, 5524 Melbergweich

Verkauf Telefunken VHS Videorecorder + 90 bespielte VHS Videokassetten (180 bzw 240 Minuten je Kassette) für VB 850,- DM, Tel: 02151/547226 noch 17 Uhr, Frank Ridders, Korkamp 11, 4150 Krefeld.

Verk. Literatur (den C-64 z.B.: C-64 Intern. Schreib. ent: Jen Klafka, Am Kruggarten 10, 3340 Wellenbüttel/Linden e. Tel: 0533/63952.

Für die neue Amiga Grafik PD Seite werden noch Beiträge gesucht! Info: Amiga Vice, Roger Hessler, Nensbüdler Str. 14, 3252 Bad Münder 1, Tel: 05042/52318 ab 18h

Wallenstein - des Postspiel zum 30. J. Krieg! Der Kampf um Gleuben & Macht in Europa 1618-1648. Info gegen 1 DM Rückporto bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim.

Über 70 Komplettlösungen, Codes und Anleitungen vorhanden! Schon ab 2 DM zu haben! Liste gegen freierkürten (!) Rückumschlag bei: R. Mertini, Ostwall 3, 4600 Dertmund 1 (Infocom, Sierra...)

Amiga-PD, Kaule oder faueche ST Module, Samples, Zusatzsoftware, Demos, etc. Schick Disk ent: R. Mölders, Dinselder Str. 401, 4100 Dulsburg 1 oder 0203/779403. Enre Disks werden em Tage des Posteingangs zurückgeschickt. Keine Reubse!!!!

Postspiel Soccer-Cup! Wir suchen noch Interessenten für die 1. + 2. Liga. Infos zu diesem Spiel gegen 1 DM in Briefmarken bei: Carsten Heier, Dreulte 6, 4250 Bollrop-Kirchellen.

WICHTIG Suche die Angaben 5/87 und 6/87 des Magazins 88000er. Zahle gut. Angebote an: Mark Kochensperger, Guntershäuserstr. 46, 3501 Fuldabruck, 05865/1687. PS: Es können auch Fotokopien sein.

Biete für 2,5 DM pro Stück: Amiga Spiel (11/87 - 9/90), ASM (4/88 - 9/89), Happy Computer (12/87 - 10/90), Public Demeln (10/88 - 2/90), Für 3 DM Amiga (6/87 - 10/90), Toolbox (8/88 - 10/89), Kickslet (5/88 - 12/89) und für 5 DM Amiga Welt (2/87 - 2/89). Abends 06103/86138, Patrick Welf, Heimer Weg 40, 6072 Dreieich.

Suche Leute, die täglich etwas Zeit für Schreibarb. v. zu Hause aus haben und ein bißchen Geld verdienen wollen. Infos geg. Freinmschlag bei: H. Seuer, Im Teiler 13, 8500 Frenkfurt/Main 70

Kontakte

Try: 0049 (0)9522/6504 (Robin) Amiga! Please ne dreemer end wannabees! Hay Modem/reax, catch me too! R. Schönmüller, Wellburgstr. 47, 8729 Ellmenn.

Suche Mitspieler für Middleeager. Di streflegleches Postspiel IM MA für 14 Spieler! 49 Behele, große Karte, 4 DM/Rundel Gratisinfo (Rückporto) Christoph Stiel, Fichlenweg 6, 8301 Rindlzeusen

***. CH Info-Programmierer C-64 CH:** Sind snperfähiges Info-Programmierer Team. Willst Du individuelles Info, ruf uns an: (0041) 075 2 40 *CH Ask for Sesche (1A Priels) CH* Saesche Quadeler, Eschnersrl. 5, FL-9494 Schaan

Active line is searching for cool members like epreader music artists and coder. Write to Iven Besvi, Menschauserstr. 1, 5168 Nideggen/Schmidt 100% back

Hofinell Hilfe bei Problemen jeder Art. Ob Hardware oder Software, ich helfe. Von 18 h - 21 h. Tel: 02771/7617. Ich beantworte euch gerne Fragen schriftlich. Ich beziehe auch gerne Rückporto. Oliver Nette, Am laufenden Stein 10, 6340 Dillenburg.

FUNNY SOFTWARE HECK & PARTNER

GRAZERSTR. 34, 7000 STUTTGART 30
TEL. 0711/856 8543

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	68.90	
Alcatraz	84.50	69.90
Apprentice	59.90	59.90
Back to the Future II	64.90	64.90
Back to the Future II	64.90	64.90
Blockout	53.90	54.90
Budakan	62.90	
Bundesliga Manager	84.90	64.90
Calal	59.90	49.90
Cadaver	66.90	69.90
Castle Master	59.90	59.90
Chambers of Shodan	64.90	
Chambers of Kryst	64.90	
Chase HQ II	59.90	59.90
Chess Simulator	84.90	69.90
Colony Quest	69.90	69.90
Colony Quest	69.90	69.90
Colony Quest	69.90	69.90
Conquest of Camelot	69.90	69.90
Demolition	64.90	69.90
Days of Thunder	69.90	69.90
Der Spook mit der lebe	64.90	54.90
Domination	59.90	69.90
Dragon Wars	59.90	
Dragonlight	73.90	73.90
Dragons of Flame	69.90	69.90
Dragon's	64.90	64.90
Dungeon Master	84.90	64.90
Emlyn Hughes Soccer	59.90	59.90
F-16 Falcon	74.90	74.90
F-19 Stealth Fighter	74.90	74.90
F-20 Stealth Fighter	74.90	74.90
Falcon Heritage	59.90	59.90
Federation Duel II/5.5	64.90	64.90
Films Quest	64.90	64.90
Flood	69.90	69.90
Full Metal Planet	64.90	64.90
Ghostbusters II	64.90	64.90
Great Quest Tennis	69.90	69.90
Gremlin II	69.90	69.90
Herzog Quest	69.90	69.90
Immortal	69.90	69.90
Imperial	69.90	69.90
Indiana Jones Adv	69.90	69.90
Intelli	59.90	64.90
Iron Lord	64.90	64.90
Island	54.90	
Island of the Lost	74.90	
Island of the Lost	74.90	
Island of the Lost	74.90	
Jack Nicklaus Golf	54.90	54.90
Jumping Jackson	49.90	49.90
Khalas	64.90	69.90
Kick Off II	59.90	59.90
Kind of Magic I	64.90	64.90
Kind of Magic II	64.90	64.90
Kings Quest III/II Dropt	69.90	69.90
Kings Quest IV	69.90	69.90
Kix	49.90	49.90
Knights of Crystalion	64.90	
Knights of Legend	74.90	
Legend of the Night	59.90	69.90
Labyrinth	69.90	69.90
Labyrinth II	69.90	69.90
Labyrinth III	69.90	69.90
Labyrinth IV	69.90	69.90
Labyrinth V	69.90	69.90
Labyrinth VI	69.90	69.90
Labyrinth VII	69.90	69.90
Labyrinth VIII	69.90	69.90
Labyrinth IX	69.90	69.90
Labyrinth X	69.90	69.90
Labyrinth XI	69.90	69.90
Labyrinth XII	69.90	69.90
Labyrinth XIII	69.90	69.90
Labyrinth XIV	69.90	69.90
Labyrinth XV	69.90	69.90
Labyrinth XVI	69.90	69.90
Labyrinth XVII	69.90	69.90
Labyrinth XVIII	69.90	69.90
Labyrinth XIX	69.90	69.90
Labyrinth XX	69.90	69.90
Labyrinth XXI	69.90	69.90
Labyrinth XXII	69.90	69.90
Labyrinth XXIII	69.90	69.90
Labyrinth XXIV	69.90	69.90
Labyrinth XXV	69.90	69.90
Labyrinth XXVI	69.90	69.90
Labyrinth XXVII	69.90	69.90
Labyrinth XXVIII	69.90	69.90
Labyrinth XXIX	69.90	69.90
Labyrinth XXX	69.90	69.90
Labyrinth XXXI	69.90	69.90
Labyrinth XXXII	69.90	69.90
Labyrinth XXXIII	69.90	69.90
Labyrinth XXXIV	69.90	69.90
Labyrinth XXXV	69.90	69.90
Labyrinth XXXVI	69.90	69.90
Labyrinth XXXVII	69.90	69.90
Labyrinth XXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth XXXIX	69.90	69.90
Labyrinth XL	69.90	69.90
Labyrinth XLI	69.90	69.90
Labyrinth XLII	69.90	69.90
Labyrinth XLIII	69.90	69.90
Labyrinth XLIV	69.90	69.90
Labyrinth XLV	69.90	69.90
Labyrinth XLVI	69.90	69.90
Labyrinth XLVII	69.90	69.90
Labyrinth XLVIII	69.90	69.90
Labyrinth XLIX	69.90	69.90
Labyrinth L	69.90	69.90
Labyrinth LI	69.90	69.90
Labyrinth LII	69.90	69.90
Labyrinth LIII	69.90	69.90
Labyrinth LIV	69.90	69.90
Labyrinth LV	69.90	69.90
Labyrinth LVI	69.90	69.90
Labyrinth LVII	69.90	69.90
Labyrinth LVIII	69.90	69.90
Labyrinth LVIX	69.90	69.90
Labyrinth LX	69.90	69.90
Labyrinth LXI	69.90	69.90
Labyrinth LXII	69.90	69.90
Labyrinth LXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXV	69.90	69.90
Labyrinth LXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXX	69.90	69.90
Labyrinth LXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIX	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIII	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXIV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXV	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVI	69.90	69.90
Labyrinth LXXXXXXXVII	69.90	69.90

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!
RIESEN
INDY 500
TURNIER!

6x in Berlin!

**Prüfen Sie die Software,
vor dem Kauf!**

**Endlich nicht mehr die
"Katze-im-Sack" kaufen!**

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c

Spandau - Schönwalder Str. 65

Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen **NEU**

Neukölln - Hermannstraße 12

Neukölln - Lahnstraße 94

Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE

030/492 20 56 - 10.⁰⁰-18.³⁰

VERSAND - SERVICE

030/375 60 13 - 10.⁰⁰-18.³⁰

INDY 500 TURNIER



**VIELE
PREISE!**

Gesamtwert
ca. DM 2000

Renntage:

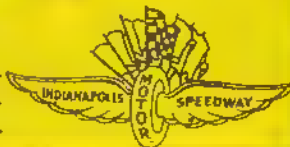
Mo. 3. Dezember

Di. 4. Dezember

Mi. 5. Dezember

Do. 6. Dezember

Fr. 7. Dezember



BERLIN: Schwedenstraße 18c

(U-Bhf. Osloer Straße)

HANNOVER: Hildesheimer Str. 118

(U-Bhf. Altenbeckener Damm)

SoftPower Filiale

HANNOVER

Wir führen Software,
Public Domain und Zubehör, für
* Amiga * Atari * C-64 * PC *

Hildesheimer Str. 118

3000 Hannover 1

Tel.: 0511/809 44 84

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch
Porto und Verpackung!

SoftPower

Schönwalder Str. 65

D-1000 Berlin 20



Region Yatenga/Burkina Faso

**BROT FÜR
DIE WELT
hilft Wälle
bauen**

In Burkina Faso - wie in anderen
Sahelstaaten - kämpfen die Be-
wohner der durch Verwüstung
gefährdeten Dörfer um jeden
Quadratcentimeter fruchtbaren
Bodens: Steinwälle, Regenrück-
haltebecken, Anpflanzung von
Hecken und Bäumen sind hier-
bei die Waffen. Mit Ihrer Spende
kann notwendiges Material be-
schafft und Ausbildung finan-
ziert werden.

Postf. 10 11 42
7000 Stuttgart 10
Postgiro Köln
500 500-500

**Brot
für die Welt**

Gewerbliche Kleinanzeigen

PD-SOFT für AMIGA**■ Riesenauswahl ■**

Gratisinfo bei:

PD-SOFT CLUB
Blindschacht 16
4390 Gladbeck
Tel.: 0 20 43 / 3 45 32

PC C 64 PC-Engine Amiga

SOFTWARE DREAMS**PRESENTS
THE BEST OF
COMPUTERGAMES**

- günstige Preise
- große Auswahl
- 24 Std. Bestellservice
- Katalog kostenlos
- Auf Wunsch besorgen wir jede Art von Hard- und Software

Marco Beetz / Obere Dorfstr. 30
8643 Kneip/Thelsenort/
Tel.: 09264/6160

Sega Nintendo CPC Atari

**Secondhand - Originalgames
für den Atari ST**

schnell - preiswert
Auch Ankauf
Gratisliste anfordern

Second Soft World
Im Nußriegel
6702 Bad Dürkheim 5
Tel.: 0 63 22 / 6 39 69

**SNHELL-REPARATUR
DIENST**

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerezubehör, Software,
- Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb

Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX 0 82 61 / 68 05

Cobra ist da!

Die neue PD-Serie für den
Atari ST.

KATALOG GRATIS

PD-Versand A.P. Maassen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

GAMEBOY NINTENDO GAMEBOY

Kompl. + Kopfhörer +
Stereokabel + Kabel f.
zweiten Spieler + TETRIS
GAMEBOY..... 165,- DM
Netzteil 65,- DM.
And. Spielmod. und Spiele-
software a.A.

Annelie Gebauer
Tel./BTX 02 11 / 30 92 33

Computerspiele • Telespiele
Handhelds • Zubehör • Joysticks

**MAGIC
Computerspiele**

Trierer Str. 110 • 8500 Nürnberg 50
Tel.: 0911/48871 • Fax: 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung
Porto DM 3,50, Ersillieferung per Nach-
nahme. Porto DM 5,- Zahlung per Kre-
ditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb 24 Stunden!!!

Solort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns Immer!!!



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

Speichererw. Amiga 500 **DM 119,-**
m. Uhr abschaltbar

Speicherkarte A:2000 **DM 589,-**
bis 8 M8/2 MB best.

JS COMPUTER
Mittelort-36
8772 Markttheidenfeld

Tel.: 0 93 91 / 73 47
Fax: / 84 14

Nur solange Vorrat reicht
Preise zuzüglich Verpackungs- u. Versandkosten.

Operation Stealth

Komplettlösung

+ Pläne

für 9.95 DM

PLAYSOFT

Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel. (06421) / 481972

Amiga!

Jubiläum bei BAVARIAN-PDI
200 Disketten: **deutscher PD-Soft!**
Gratisinfo bei

Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfeflmd

anfordern.

Public Domain ab DM 0,98

C64 - Amiga - Atari
PC-IBM

Katalog gratis gegen 1,- DM Rückporto
Computer-Typ !

R.U.F. Computervertrieb
Postfach 23 65
8228 Freilassing

TIEBREAK (Postspiel)

Treten Sie ein in die Welt des
"Weißen Sports". Welttrangliste,
über 100 Turniere etc. Info 1,50 DM
bei

WPO
Bachstraße 15 b
6520 Worms 23

C-64 / 128 PD-SOFT !!!

Neuer Katalog jetzt kostenlos bei

K. Dittich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM

+ Versandkosten

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 93 31 62

**C-64 CPC MSX
ATARI AMIGA IBM**

- preisgünstige Programme
- schnelle Lieferung

PUBLIC DOMAIN AMIGA/IBM

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28 8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

SECOND-SOFT-WORLD

neu neu neu neu neu neu

AMIGA Originalprogramme

auch zweiter Hand, immer aktuell
und immer superpreiswert

sofort kostenlose Liste anfordern

auch Ankauf von Originalprogrammen

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

**Amiga
Speichererw.**

auf 1 MB incl. Uhr, abschaltbar
nur ganze **129,00 DM.**

BATSOFT

Hauptstr. 66b
2905 Edewecht
Tel. 04405-7835

**WIR
VERMIETEN: Computer-Spiele**
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht

Gneisenstraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
0211/491187, 492160

Geöffnet MO bis SA 11 - 20 h

KOMMEN • TESTEN • STAUNEN

Gewerbliche Kleinanzeigen



... der AMIGA-Spezialist ...

3.5"-Laufwerk	DM 189,50
2-MB-GOLEM-RAM-Box	DM 799,50
Apprentice	DM 65,50
GotCha!	DM 49,50
M.U.D.S.	DM 72,50
Powermonger	DM 72,50

Grosses Preisrätsel!

GRATIS-GESAMT-INFO anfordern!

RICHARTZ Computer-Versandhandel
Postfach 13 08 - 4054 Nettetal 1
Telefon: (0 21 53) 37 36

❄ Zu Weihnachten ❄

THE FINAL zum Angebotspreis.

Super Fußball-Manager für alle Amigas,
1 - 4 B-Liga, DFB-Euro-Cups, Namen ändern,
Eintritt, Stadionbau, Training, Prämien,
Transfers, Spieler u. Teamstatistiken,
Digit-Sound-Bilder u.v.m. Komplett in dt. +
Anleitung nur 25,- DM + VK 4,- DM

Jo. Seitz • Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4 • Tel.: 0 61 87 / 2 64 98

AMIGA HARDWARE

Floppy 3.5" extern	159,00 DM
Floppy 5.25" extern	199,00 DM
512KB Uhr / Akku f. A500	99,00 DM
Festpl. f. A500 31MB extern	929,00 DM

zzgl. Porto und Verpackung,
per Nachnahme bei

Stefan Jennewein / Hauptstr. 33
7077 Alfdorf

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Ladenverkauf:

Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211 / 49 11 87, Fax: 49 21 60

KOMMEN • TESTEN • STAUNEN**5,25" f. AMIGA !**

Wir haben es: Shugart-Floppy
720/880 KB (Keine HD-Disks nötig!),
40/80 Track incl. Anl. ext. DM 198,-

Mentis GmbH

Poststraße 15
4650 Gelsenkirchen
Tel.: 02 09 / 5 25 72

NEU - NEU - NEU - NEU

Second-Soft-Land

NEU - NEU - NEU - NEU

Originalprogramme speziell für
den Amiga aus zweiter Hand.
Top aktuell und preiswert.
Sofort Liste anfordern!

Wir kaufen auch Programme an!!
Second-Soft-Land,
Friedrichshofener Str. 38,
8070 Ingolstadt

**Quality
is our Slogan**

Neuester C-64 PD-Katalog mit ca.
200 Disketten nach Anwendungsge-
bieten sortiert. Jede beidseitige
Diskette nur **3,50 DM.**

Katalog gegen 3,00 DM
(Gratisdiskette bei Bestellung)
Sofort anfordern bei:

Softwarevertrieb
Pluta&Rüther GbR
Postfach 101320
4600 Dortmund 1

**Strategie-, Rollen-,
Wirtschaftssimulator**

Spieler aufgepaßt.
Spiele für C-64 ab 28,90 DM

Strategiekatalog bei:
Balsoft
Hauptstr. 66b
2905 Edewecht
Tel. 04405-7835 (24h)

**GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM
SOFT & SOUND**

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Vermietung + Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211 / 49 11 87, Fax: 49 21 60

KOMMEN • TESTEN • STAUNEN

• PC Monitor
für alle PC's grün Commodore
TT 850 Zsh.Auflösg. DM 199,-

• C64 Rechner u. Floppy,
letztlere fabrikneu
DM 530,- frko.p.NN

• CD Players m. Garantie nur
DM 199,- frko.p.NN

• 100 engl. Geschäftsbriefe für
Ex- + Import a. Disk t. C64
u. IBM compat. PC's DM 75,-

Pardo, Waglerweg 31,
2000 Hamburg 61,
0 40 - 5 51 64 82

Psst!

Holen Sie sich die Gratisliste von
BATSOFT! Bei unseren Preisen sitzt
eventuell ein Game mehr drin!
Egal ob Hits wie Megatraveller oder
Evergreens, Am, PC, ST, CPC, C-
64, Atari XL/XE + Sega M.

BATSOFT
Hauptstr. 66b
2905 Edewecht
Tel. 04405-7835

SOCCER SIMULATOR 90/91

(Amiga)

1-4 Liga, DFB Pokal, Europacups, Prämien,
Transferliste, Stadionbau etc. für nur DM 39,-
plus Porto (Vorkasse 5 DM, Nachnahme 8 DM)

bei

Simon Hellwig
Bachstr. 15 b,
6520 Worms 23
Tel.: 0 62 41 / 7 66 58 17h - 20h.

ARMADA (Postspiel).

Wollten Sie nicht schon immer
einmal Gouverneur, Pirat, Händler,
Admiral oder Abenteurer sein? **Kein Problem!** 150 Schiffsklassen,
50 Städte, Schatzkarten etc.

Info 1,50 DM
bei:
WPO
Bachstraße 15 b
6520 Worms 23

PC-Spiele, Lösungen,
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5" DM 4,-
-Briefmarken-

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

**NEWS
SOFTWARE**

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC

C16 NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211-6780925 oder 0211-678201
FAX 0211-671544

Bitte nur Händleranfragen!

DON MANDLO

• Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
• mit 63 Level
• mit abspeicherbarer Highscore-Liste
• 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

Formel 1 Simulator

(Amiga)

6 Rennställe, Werbeverträge,
Original Fahrer, Originalrennen
etc. für nur **30 DM** plus Porto
(Vorkasse 5 DM, Nachnahme 8 DM)

bei

Simon Hellwig
Bachstr. 15b
6520 Worms 23
0 62 41 / 7 66 58 17h - 20h.



BOMICO
UND SOFTWARE PARTNER

SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**
UND SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



Hallo Freaks!

Nach dem reinen KONAMI-Special in der letzten Ausgabe geht bei uns diesmal alles wieder seinen gewohnten Gang. Zum einen kann ich Euch den versprochenen Test von CAPCOMs **MAGIC SWORD** anbieten, dazu ein Kartenspiel als Tetris-Verschnitt und als sahnigen Abschluß noch ein ganz besonderes Schmankerl: Zeitgleich zur Heimcomputerversoftung von PANG gibt's vom Hersteller MITCHELL den Nachfolger namens **SUPER PANG**. Ob der zweite Teil noch einen draufsetzen kann, lest Ihr im folgenden Text!

Michael Suck

Den Startschuß wollen wir jedoch mit **MAGIC SWORD** setzen, dem heibersehten Action-Adventure aus dem Hause CAPCOM. So langsam scheinen die Coin-op-Produzenten einzusehen, daß so manches klassische Actionkonzept bereits so ausgelutscht ist, daß man nicht mal mehr neue Titel dafür findet.

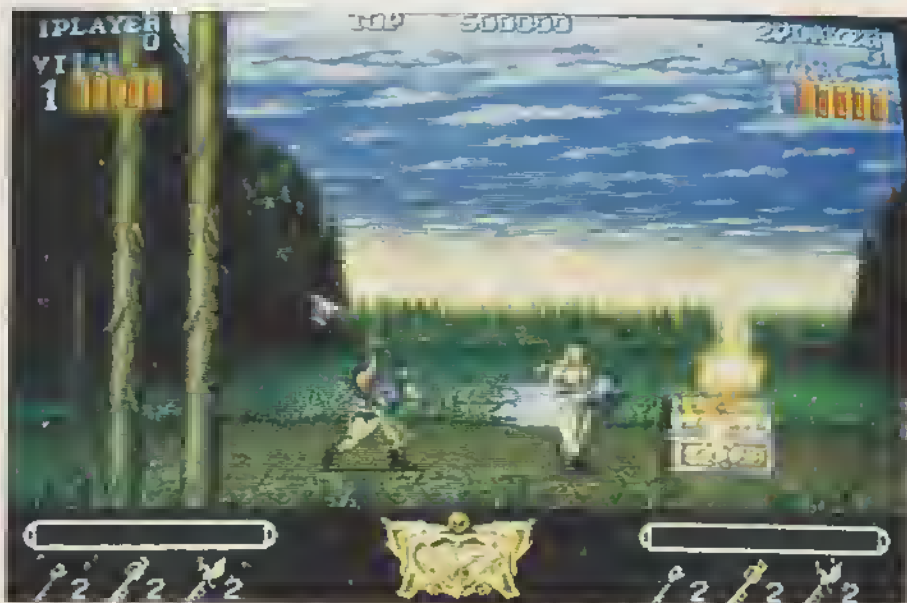
MAGIC SWORD ist nämlich nach *Dark Seal* und dem genialen *Cadash* bereits das dritte Game, das sich sehr heftig aus dem Bereich der Rollenspiele bedient.

Erste, zarte Annäherungsversuche an das so ungewohnte Genre sind schon bei der Story zu beobachten: Das Land Dings wird von dem schwarzen Lord re-

giert, der unsterblich ist und für die entsprechende Zeit das Land regieren will. Da das den geschundenen Einwohnern ein wenig zu lang ist, setzen sie ihre Hoffnungen auf einen ihrer Krieger, der die Zitadelle des Lords erobern muß, um schließlich den Lord selbst vernichten zu können.

MAGIC SWORD bietet für diese Aufgabe die gewaltige Anzahl von 50 Levels (= 50 Stockwerke), vier Spielcharaktere in sieben verschiedenen Erfahrungsstufen, acht verschiedene Zaubersprüche, vier verschiedene Arten von Schlüsseln und unzählige, unaufhörlich anstürmende Feinde. Es versteht sich von selbst, daß diese Ingredienzien nicht dazu gedacht sind, das übliche Rätselmuster eines Rollenspieles aufzubauen. Zwar kann mit den vier verschiedenen Spielfiguren eine Art „Party“ zusammengestellt werden, doch Art und Weise der Zusammenstellung und des Spielablaufes unterscheiden sich doch stark von herkömmlichen Rollenspielen.

So stoßen z.B. der Dieb oder der Magier sehr zufällig zu unserem Helden, denn sie befinden sich – wie auch verschiedene Schatztruhen – in Verliesen,



die in jedem Level in großer Zahl gefunden werden können. mit dem richtigen Schlüssel wird der Kumpare befreit und agiert per Joystick quasi als Schattenboxer. Manchmal erweisen sich die Verliese nach dem Öffnen jedoch auch als Nieten: Monster oder plötzlich auftretender Steinschlag dienen zur Abschreckung der allzu Neugierigen.

Es versteht sich von selbst, daß bei einem Action-Adventure wie MAGIC SWORD die verschiedenen Erfahrungsstufen ausschließlich zur Verbesserung der Feuerkraft dienen. Jeder einzelne Spielcharakter bietet ein ganz unterschiedliches Repertoire an Waffen, die mit dem Aufsammeln von Goldmünzen erheblich verstärkt werden können. Zwar kann bei Spielbeginn durch die Levelanwahl schon im 40. Stockwerk begonnen werden, doch da dem Spieler zunächst nur ein Minimum an Feuerkraft zur Verfügung steht, stehen die Chancen schlecht, die nächsten, knallharten Levels zu überstehen.

CAPCOM hat wirklich nicht mit Gegnern und diversen Geschicklichkeitstests gespart. Schwingende Morgensterne, wackelnde Plattformen über einem feurigen Abgrund und dergleichen mehr nagen an der Energieleiste - bei

der ganzen Hektik fällt es schwer, die Übersicht zu behalten. Entlohnt werden die Unerschrockenen dafür mit einer grandiosen, abwechslungsreichen Grafik, die ihresgleichen sucht, und einem Sound, der den pausenlosen Fight gut untermalt. Rollenspielfans werden außer der Grafik dem Spiel zwar wenig abgewinnen können, doch als Actionspiel ist MAGIC SWORD ungeheuer motivierend!

Eine ganz andere Art der Motivationsförderung treibt DOOYONG mit ihrem Werk GUN DEALER. Mag sich der Titel auch nach einem der üblichen Hau-drauf-Spiele anhören - die Spielhandlung ist jedenfalls eine ganz andere. Die Koreaner bieten mit GUN DEALER vielmehr ein hammerhartes Denkspiel, das mit verblüffenden Features ganz neue Spielvarianten erschließt. Bei dem Game geht's zunächst einmal ganz schön ums Zocken: Ein stinknormales Kartenspiel, bestehend aus mehreren Skatblättern, wird gemischt und jede Karte vom Stapel gezogen und auf den Screen gezaubert. Und dann geht's ab! Ganz wie beim großen Vorbild Tetris sackt die gezogene Karte langsam nach unten und kann per Joystick in einer he-

liehigen Ecke des Spielfeldes abgelegt werden. Ziel des Spieles ist es, die herunterfallenden Karten so anzuordnen, daß sie als Dreierkombination verschwinden. Folgende Kombinationen (senkrecht und waagrecht) sind dabei möglich: Karten gleicher Farbe, in einer Reihe oder mit gleichem Wert. Wer die richtig großen Punktezahlen absahnen will, kann zudem versuchen, auch mal 'ne Viererkombination durch „Mut zur Lücke“ zu hasteln. Aber Vorsicht! Wenn Ihr die Karten durch Ungeschick immer höher ablegen müßt und irgendwann den Spielfeldrand erreicht, ist das Spiel vorbei!

GUN DEALER ist natürlich, wie sich das gehört, in einzelne Runden aufgeteilt. Dabei sparte man sich unnötigen Schnickschnack, sondern begrenzte jede Runde schlicht mit der Menge an Karten. So gibt's in Runde eins 30 Karten, danach 40 usw. Je weiter Ihr im Spiel kommt, desto schneller fallen natürlich die Karten herunter. Als Extrafeature gibt's übrigens noch den Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler abwechselnd eine Karte positionieren muß. Wer dabei die meisten Punkte erreicht, hat gewonnen und wird von dem Verlierer dann beglückwünscht - oder verprügelt

Wir beweisen es, gute Software muß nicht teuer sein!

Hier ein Auszug aus unserem Angebot für den C64/128:

Artikel	Preis in DM	Artikel	Preis in DM	Artikel	Preis in DM
Shadow-Writer	14,90	Double Falcon	14,90	Adress-Securer	14,90
Demo-Designer		C.O.P.-Shocker	29,90	Demo-Demon	14,90
+DD-Erweiterung	24,90	Laurin	14,90	Ultimate-Intro-Studio	19,90
MGOS Classic V2.2	29,90	RoMuzak	24,90	C.H.A.P.	14,90
Demo-Maker de Luxe		Intro-Designer	19,90	X-Ample's	
+DMDL-Erweiterung	31,90	Game Graphics		Intro-Architect	24,90
Professional Ass	29,90	Designer	19,90	Final Designer	19,90

198 Public-Domain-Disketten für den C64/128 aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Sie sind unterteilt in Anwenderprogramme, Spiele, Demos, Musikstücke, Grafikbilder usw. Alle Disketten sind randvoll und beidseitig bespielt. Jede Diskette kostet nur 5,00 DM.



Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Software-Liste für Ihren C64/128. Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.



Versandkosten: Inland: Vorkasse 3,50 DM Nachnahme 7,50 DM (incl. 2,00 DM Zustellgebühr d. Post) - Ausland: Vorkasse 5,50 DM

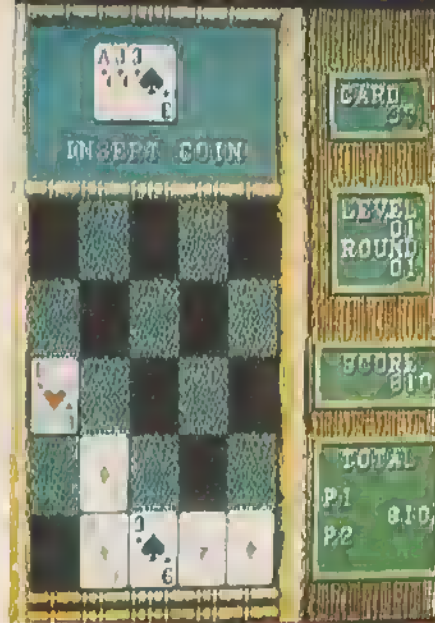
**Digital
Marketing**
Software - Herstellung und -Vertrieb
Dieter Mückter

**Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal**



**(02435)
2086, 428, 1295**

Telefonisch sind wir zu erreichen von Montag bis Freitag in der Zeit von 9 bis 18 Uhr. Zu anderen Zeiten können Sie über die Rufnummer 2086 eine Nachricht auf Band sprechen (bitte langsam und deutlich!).



(je nach Freund). Um dem ganzen noch einen zusätzlichen Reiz zu geben, entblättert sich in diesem Modus nach jeder Runde außerdem ein Mädel (auf dem Bildschirm natürlich). Der Nachteil: Für jeden neuen Rundenstart muß nachgemünzt werden!

Es fällt natürlich auf, daß sich DOOYONG bei der Spielhandlung kräftig bei Tetris bedient hat. Dies ist auch gar nicht so schlimm, denn schließlich bietet GUN DEALER tolle Features für Schnelldenker. Die Karten als Spielsteine zu benutzen ist zudem eine gute Idee, denn es verlangt vom Spieler viel Übersicht, die Kartenwerte in einer der möglichen Anordnungen zusammenzulegen. Beim ersten Anspielen waren wir alle sehr überrascht, wie viele Schwierigkeiten dieses Spiel machen kann. Nur zu oft werden ideale Kombinationen übersehen und neue Karten völlig sinnlos abgelegt, während man noch fieberhaft alle möglichen Kombinationen durchrechnet. Wer da die späteren Levels durchhält, gehört mit Sicherheit schon zur Elite der Blitzdenker!

Bei der letzten Neuvostellung dieser Ausgabe werden ebenfalls die grauen

Zellen belastet, allerdings nicht ganz so kraß wie bei GUN DEALER. Wer den Namen des Spieles schon aus dem Vorspann kennt und zudem die Spielhallenseiten schon seit einiger Zeit mit Interesse verfolgt, weiß bereits, was ihn erwartet. Denn nun ist es da: Unser heißgeliebtes, geniales, gigantisches, witziges SUPER PANG! Der kleinen, aber feinen japanischen Firma Mitchell haben wir es zu verdanken, daß wir ein Jahr nach dem Erscheinen von Pang nun den Nachfolger in Empfang nehmen können. Äußerlich hat sich erstmal nix geändert: Die Platine ist immer noch grün und bestückt mit seltsamen schwarzen Kästchen, aus denen viele, kleine Beinchen rausgucken. Ist das Teil jedoch im Kasten, treten die verborgenen Inhalte endlich ans Tageslicht, sprich: auf den Bildschirm.

Zur Erinnerung: Pang war schlichtweg eines der genialsten Spiele aus dem letzten Jahr. Dies lag im wesentlichen an dem originellen, absolut einfachen Konzept, Bälle herumhüpfen zu lassen, die mit einer Harpune kleingeschossen werden müssen. Klingt blöd, macht aber Spaß ohne Ende! Und wie es der Zufall will, erscheint just zu diesem Zeitpunkt neben SUPER PANG gleichfalls die Heimcomputer-Umsetzung von Pang – besser hätte es für Euch gar nicht kommen können! Somit könnt Ihr nämlich zu Hause die Feinheiten des ersten Teils abchecken und Euch dann gewappnet in die Spielhalle wagen.

An der Spielhandlung hat sich logischerweise nix geändert. Ein bis zwei Spieler können jederzeit in das Geschehen einsteigen und den herumhüpfenden Bällen den Garaus machen. Bei jedem Treffer wird ein großer Ball maximal dreimal in jeweils zwei kleinere Bälle zerkleinert. Punkte gibt's erst dann, wenn die kleinsten Bälle endgültig abgeschossen werden. Da jede Berührung

mit den Hüpfdingern tödlich ist, wird's natürlich ungeheuer hektisch, wenn der Screen voll von kleinen Bällchen ist, die wild in der Gegend berumspringen. Um die ganze Geschichte noch zusätzlich zu erschweren und dem „Super“ im Spielertitel gerecht zu werden, gibt's diesmal gewagte Plattformkonstruktionen in Massen sowie eine ganze Armada an Feinden, die zusätzlich noch über den Screen fegen. Besonders die Plattformen geben dem Spiel zusätzlichen Pfiff, denn an ihnen werden die Bälle abgelenkt und eingefangen. MITCHELL hat sich da übrigens noch was ganz Fieses einfallen lassen: In einigen der insgesamt 40 Levels sind die Bälle von Beginn an in kleinen Kästen eingeschlossen, die sich nicht kaputtschießen lassen. Nur ein Trick hilft an dieser Stelle: Ihr müßt die auf dem Bildschirm wandernden Drachen so abschießen, daß sie in einer hohen Flugbahn vor dem Kasten landen und dann explodieren. Der Untergang des Drachens ist auch der Untergang der Bälle. Geschickt, nicht?

Die Drachen sind übrigens recht gefräßige Viecher, die Euch die Bälle auf dem Screen wegfressen – und das gibt einen bösen Punkteabzug! Leider kann die Spielfigur die Harpune nur senkrecht nach oben abschießen, so daß es gar nicht so einfach ist, diese Viecher zu vernichten. Damit's nicht gar so schwierig wird, steht wieder eine breite Palette an Extrawaffen zur Verfügung. Im wesentlichen kennen wir sie noch aus dem ersten Teil – warum auch etwas ändern, was schon perfekt ist? Aus den aufplatzenden Bällen könnt Ihr somit wieder eine Doppelharpune ergattern, eine Pistole, den altbekannten Timestop (alle Figuren werden für fünf Sekunden eingefroren) sowie die Bombe, die alle Bälle in ihre kleinsten Einheiten zerbombt.

Nagelneu ist hingegen der sogenannte „Panic-Mode“: Einzige Aufgabe ist es hierbei, das Spielfeld von den Bällen zu säubern, die ohne Unterlaß und immer massiver herunterfallen. Totale Hektik und Spannung ist hier angesagt! Außerdem kann man sein Können in diesem Modus ungeheuer verbessern. Unbedingt mal ausprobieren!

SUPER PANG ist zweifellos immer noch ein geniales Spiel. Viele Neuerungen gibt es zwar nicht, doch die 40 neuen Levels sind besser denn je, die Grafik wieder eine Augenweide (Sehenswürdigkeiten aus aller Welt), der Sound passend und die Spielbarkeit ungeheuer hoch. Viel mehr muß man zu diesem Spiel eigentlich gar nicht sagen, Ihr müßt es unbedingt mal spielen! ■

Viel Spaß dabei!



Die gesammelten Werke - ASM 12/90

Hil Titel	Anag.	S.	Rnbrik	Hil Titel	Anag.	S.	Rnbrik	Hil Titel	Anag.	S.	Rnbrik	Hil Titel	Anag.	S.	Rnbrik
* 21	94/99	42	Sport	David Wolf	97/99	38	Action	Grenzort (Snargrals)	07/90	80	Anlien	Meglin Linze	03/90	87	Strategie
50 Games on CD	02/99	109	Action	Day of the Pharaoh	91/90	99	Strategie	Crave Verdegas	07/90	59	Anlien	Magnm 4	03/99	28	Action
4th Dimension	04/90	34	Action	Day of the Viper	02/99	101	Adventure	* Gausly	07/90	70	Strategie	* Mannheim United	04/90	08	Sport
A-10 Tank Killer	05/90	90	Strategie	Days of Thunder	11/90	55	Sport	* Gausly	07/90	70	Strategie	Football Club	05/90	14	Action
A.M.C.	09/90	12	Action	Dead Angel	01/90	50	Action	Ullmann Goll	05/99	50	Blinkpunkt	Maric Miner	11/90	112	Blinkpunkt
Adidas Soccer	09/90	32	Sport	(Sage Master)	03/99	122	Action	Greg Norman's	07/90	52	Sport	Masabizier	10/90	125	Action
Adventures	04/90	10	Adventure	Dahl	09/90	92	Strategie	Ullmann Goll	07/90	52	Sport	Maxe Mende	02/90	15	Action
Afrit the Wolf	04/90	28	Action	Danlindne of the East	07/90	46	Anlien	Ullmann Goll	11/90	90	Anlien	Mean Silents	11/99	39	Adventure
Alm XI	07/90	155	Miscw.	Deja Vu II	07/99	113	Koplin	Gnnboal	07/90	45	Anlien	Manh Warrior	03/99	63	Action
Alr Snpply	07/90	33	Blinkpunkt	Deliverance -	10/90	107	Action	Gnnboal	04/90	150	Oldie	Mega Man	94/90	90	Action
Alr Snpply	19/99	124	Anlien	Stormard II	02/99	107	Action	Hager	05/90	53	Blinkpunkt	* Mhmal Jankee's Meehwalker	10/90	101	Action
All Dags go to Heaven	09/90	150	Anlien	Deluxe Sirp Paker	04/90	94	Adventure	Hammelall	07/90	34	Action	* Microball/Enlapped	11/90	109	Action
All Time Favourite	05/90	19	Sport	Demons Tomb	04/90	94	Adventure	* Hard Dilyn'	01/90	28	Action	* Microsoft	01/90	82	Strategie
American Dreams	09/90	18	Blinkpunkt	* Devil Cissah (PC-Engine)	10/90	103	Strategie	Hardball II	05/90	49	Action	* Midnight Resistance	10/90	50	Anlien
Amos	09/90	18	Blinkpunkt	Dia dunkle Dimension	93/99	8	Action	Harley Davidson	05/90	94	Strategie	Midwinter	03/90	36	Blinkpunkt
Anarchy	05/90	28	Action	* Dia Hard	11/90	32	Strategie	Herric	09/90	54	Sport	* Midwinter	05/90	78	Strategie
Antega	05/99	99	Strategie	* Dino Ware	11/90	92	Strategie	Herric Combat	02/90	72	Strategie	MIG 29 Soviet Fighter	03/90	12	Action
Antihede	07/90	0	Action	Djanl Armlee	09/90	72	Action	Simulair	02/99	77	Strategie	Milestones	07/90	11	Action
Anlried	07/90	151	Oldie	DJ Bay (Sage Mega)	07/90	78	Sport	Ullmann Goll	02/99	77	Strategie	Midbender	04/90	49	Sport
Agnanet	02/90	41	Anlien	* Dodgeball (PC-Engine)	07/90	78	Sport	Heavy Metal	07/90	34	Action	Minco	03/90	69	Strategie
Armeda	02/90	84	Strategie	Domkalleen	09/90	13	Action	Heavy Unit (PC-Engine)	03/90	78	Action	MISL Sancer	02/90	53	Sport
Assan Challenge	05/90	150	Mhrow.	Domkodon	10/99	107	Action	Hallradar	04/99	18	Action	Manan Party (NES)	01/90	65	Anlien
Assan City	94/90	80	Action	(PC-Engine)	19/90	190	Miscw.	Heller Skaller	11/90	43	Action	Manabalar	09/99	27	Action
(Sage Master)	07/90	93	Anlien	Dappelkopi	02/90	91	Action	Herswilt the Chms	01/90	104	Adventure	Manonwaker	01/99	19	Action
Assanil Snll Leynce	07/90	93	Adventure	Darremson (PC-Engine)	03/90	33	Action	* Hers' Oneal	04/90	114	Kapnab	Meltonree (Gambay)	01/99	57	Action
Astala	07/99	93	Adventure	Donble Dragon II	10/90	198	Action	* Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Melocynin (PC-Engine)	02/90	92	Action
Asterik - Operallon	01/90	46	Action	Dawladad (PC-Engine)	02/99	49	Action	Hers' Oneal	04/90	114	Kapnab	Mananl Bkx Racer	04/90	49	Sport
Hinkalein	11/90	102	Action	Dr. Dom's Revenge	02/99	49	Action	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Maving Targel	03/99	12	Action
Atam Anl	05/90	80	Strategie	Dr. Dom's Revenge	02/99	49	Action	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Mulder	10/90	158	Adventure
* Avelititz	07/90	70	Strategie	Dr. Dom's Revenge	02/99	49	Action	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Myth	02/90	28	Action
Aval's Magic Hammer	01/90	8	Anlien	Dragon Fighter	01/90	84	Anlien	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Heinlepe (PC-Engine)	02/90	91	Action
Bankeh	11/90	92	Anlien	(PC-Engine)	19/99	42	Strategie	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Havr Mind	02/90	99	Strategie
* Bad Blood	10/99	44	Adventure	Dragon Farnn	09/90	69	Strategie	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Haw York Warriors	07/90	38	Anlien
Bad Company	01/99	33	Action	Dragon Strike	02/90	97	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Highbroad	10/90	68	Action
Bad Siro: Brawler	02/90	11	Anlien	Dragon's Breath	02/90	108	Blinkpunkt	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Ninja Spirit	07/90	15	Action
Badlands	10/90	126	Blinkpunkt	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Ninja Warriors	02/90	23	Anlien
Badlands	11/90	90	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Nordn Power Cartridge	03/99	35	Anliender
Balance of the Planets	09/90	58	Strategie	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	* North Sea Intelo	03/90	8	Action
* Bannab	09/90	75	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Hucior Wer	05/99	83	Strategie
Bannobll (Gambay)	01/90	57	Sport	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Okolyzer	02/99	109	Anliender
Bannobll Nighmare	01/90	57	Sport	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Okolyzer	03/90	195	Blinkpunkt
(Sage Master)	01/90	57	Sport	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Oliver & Co.	02/99	15	Action
BAT	11/90	28	Adventure	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Oil & Liso 3	04/90	40	Sport
Bolman (Gambay)	09/90	82	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	* Omega	02/90	83	Strategie
Bolman (Sage Mega)	19/90	100	Action	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Omron Conmptacy	01/90	13	Anlien
Bottle Ace (Super Grel)	04/90	65	Action	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Operallon Stalloth	10/99	32	Adventure
Bottle Rnn	04/90	33	Action	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Operallon Stalloth (Toil I)	11/99	152	Koplin
(Sage Master)	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Operallon Thndربول	02/99	43	Action
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Ormlands	02/90	18	Anlien
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	P 47	03/90	10	Action
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90	72	Strategie
Bottle Sndron	01/90	18	Anlien	Dragon's Breath	03/99	108	Adventure	Hers' Oneal	10/90	68	Kapnab	Panzar Bellina	03/90		

10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10

Hol sie Dir!

aktuelle software markt
ASM
 SONDERAUSGABE 10
 WOW!

Die ASM-Spezial
 Nr. 10

Mega-Poster
 Wettbewerb
 Personal Top Ten
 News

Jetzt im Handel!

10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10 · 10

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Welltris

Maîtrise,
 pathway of
 silence,
 prafandeur
 irréelle,
 supervision,
 absolute
 skyline,
 contrôle,
 anticipation,
 mirair immobile,
 équation,
 horizon,
 apalescence,

BOMICO THE SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
 Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

abstraction,
 magic square,
 multiple
 surfaces,
 calaurs, miroir
 du vide,
 unreal abyss,
 espace,
 lightness,
 reflection,
 purity,
 transparence
 minérale,
 étoiles...

« Die Farben meistern,
 den Raum beherrschen »

Nach dem internationalen Superhit TETRIS schließen Sie sich in WELL TRIS Alexei Pajitnov, dem großen sowjetischen Mathematiker, an, und nehmen Sie seine neue Herausforderung an : steuern Sie die fallenden Bausteine, und beherrschen Sie den Raum.

- ▲ 3 LEVELS : ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENER, EXPERTE
- ▲ 3D-PERSPEKTIVE
- ▲ VERSCHIEDENE GESCHWINDIGKEITEN
- ▲ SCORESYSTEM MIT SPEICHERUNG DER 10 BESTEN
- ▲ EIN SPIEL - 100 % GLASTNOST !

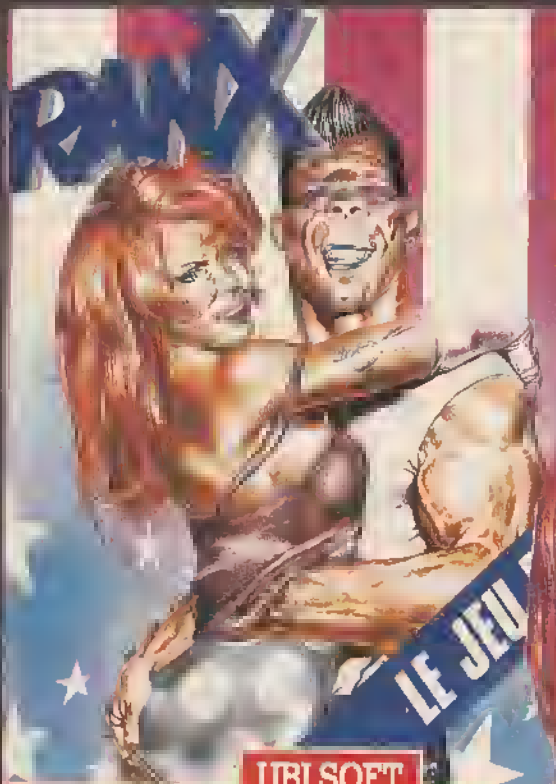
Für AMIGA, PC & Kompatible, und bald für ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC

© 1989 BOKA - All rights reserved
 Licensed to BulletProof Software

INFOGRAMES

WILDER A

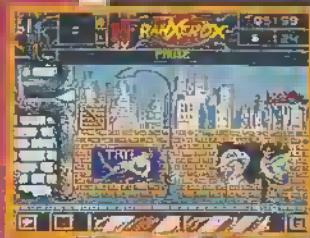
KÜHN



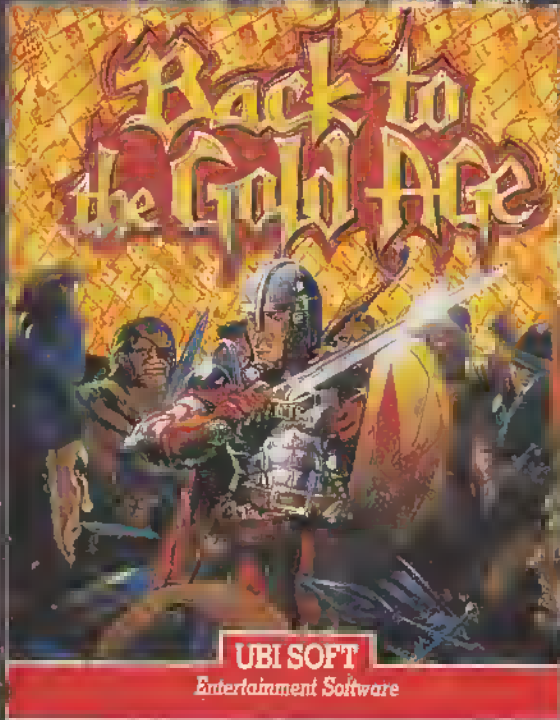
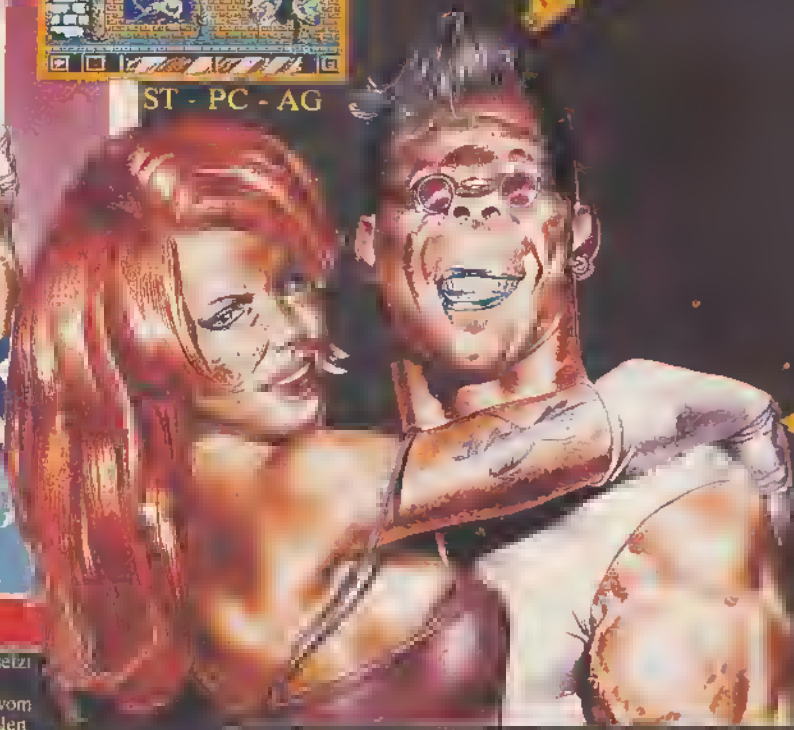
UBI SOFT

Entertainment Software

Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt und versuchen den dunklen Mächten zu entkommen. Helfen Sie dem muskulösen Androiden RANX, die Welt vom Bösen zu befreien und seine Freundin Lubna wieder zu finden.



ST - PC - AG



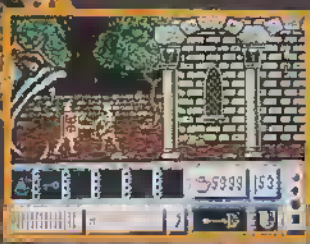
UBI SOFT

Entertainment Software

ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ist ohne Grenzen. Du bist nun in der



Lage. DAIMON die Stirn zu bieten. Der Tyrann besitzt vier Edeln, welche ihm übernatürliche Kräfte verliehen. Du allein kannst dieses Monster besiegen und uns Frieden und Gerechtigkeit zurückbringen. Geh' und befreie uns, doch sei auf der Hut, denn Dämon ist ein verschlagener Gegner.



ST



UBI S

Entertainment

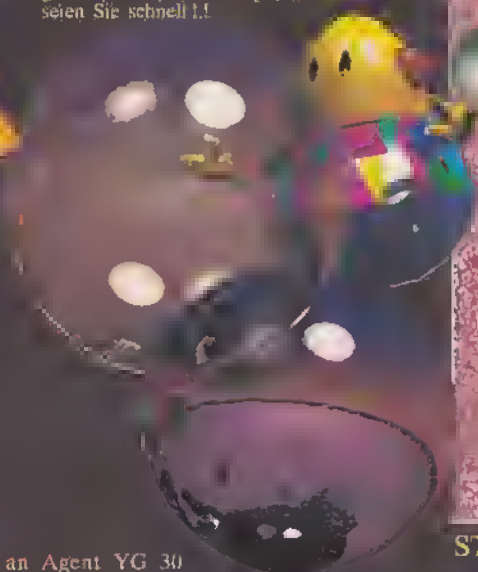
ALS IHRE

STEN

MAUPEL



Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannenden Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leer geräumt haben. Viel Spaß, und seien Sie schnell!!



ST - PC - AG



Nachrichte an Agent YG 30
STOP

Alarmstufe rot STOP

Starten sofort nach IPSOS III STOP

Alle Verbindungen mit JUNAR 62 unterbrochen STOP

Teletransporter-Projekt in Gefahr STOP

Auftrag: geheime Datenbanken des Teletransporter

wieder beschaffen STOP

Stellen XT10 Computer,

B138 Laser und telepatischen

Heim

zur Verfügung STOP

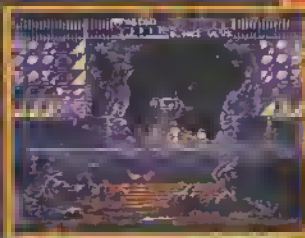
Sehr gefährliches Abenteuer

STOP

Nun sind Sie dran YG 30,

viel Glück! STOP

ST - PC - AG



brainblasters



Das bewährte Rezept
um Brainblaster
zu werden!

(Brainblaster:

Zauberer und

Lilliputaner,

Bewahrer des

Wissens).

Der Zaubertrank

"Brainstorming"

Zutaten

— 1 Unze Gedächtnis

— 2 Prisen-Logik

— 1/2 Fingerhut

Ausdauer

— ein wenig Humor



ST - AG

SOFT
Software

VERTRIEB
RUSHWARE
Brüchweg 128, 132

D-4044 KAARST 2
Karasoft Thali AG

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Achtung: ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



10/87



11/88



12/88



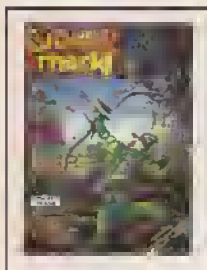
1/89



2/89



3/89



4/89



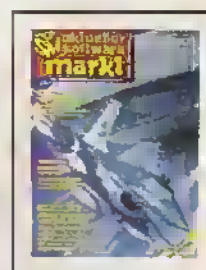
5/89



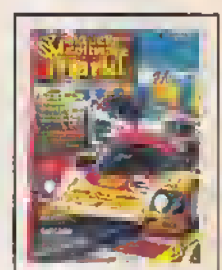
7/89



9/89



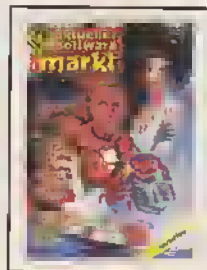
10/89



11/89



12/89



1/90



2/90



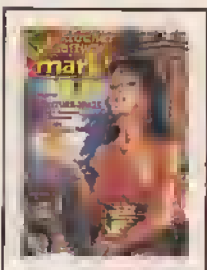
3/90



4/90



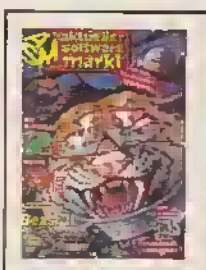
5/90



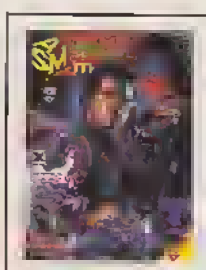
7/90



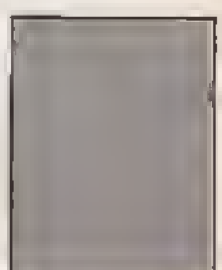
9/90



10/90



11/90

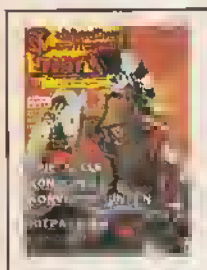


VOLLSTÄNDIG

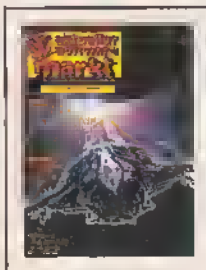


Wir bieten Ihnen die Gelegenheit,
Ihre ASM-Sammlung zu
komplettieren.

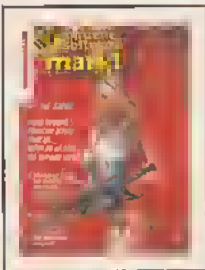
SONDERHEFTE:



Nr.3 DM 7,50



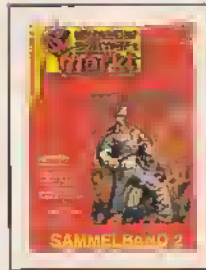
Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



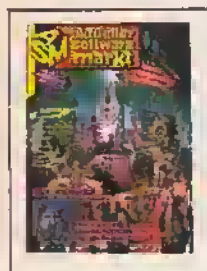
Nr.7 DM 7,50



Nr.8 DM 7,50



Nr.9 DM 7,50



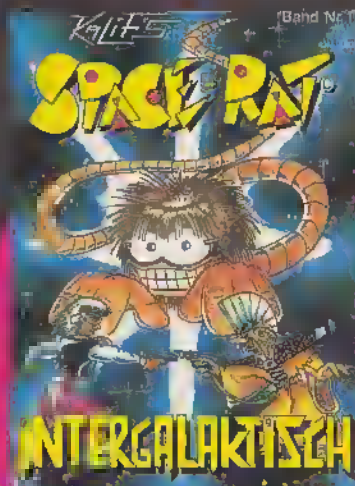
Nr.10 DM 7,50



Zahlungswiese:
Nur per Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder
Bargeld!)
Nachnahmebestellungen
sind nur bei Bestellungen
ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-
Verlag GmbH & Co KG,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTlich!



DM 7,80

Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch komisch!
Galaktisch genial!
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgründig,
abartig!
Kompromißlos
neurotisch
Unsagbar
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Postfach 35, 3440 Eschwege

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

W-1000

Computersudio Schlichting, Katzbechstr. 6/8,
1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

W-2000

Blenschgräber, Ollensener Straße 126, 2000
Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
Brölmann/Schäfer GBR, Poellach 1123, 2060
Bad Oldeleec, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
Time Werp Software GmbH, Zepfeller Str. 4,
2850 Bremerhaven, Tel.: (0 4 71) 5 30 48.
Virgin Games GmbH, Ellendstraße 398, 2000
Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmer,
Tel.: (0 5 61) 88 01 11.
CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienen-
burg 1, Tel.: (0 53 24) 20 01.
reLine Software, Königsstraße 55, 3000 Hanno-
ver 1, Tel.: (0 5 11) 31 58 34.

W-4000

Bechler, Poellach 428, 4290 Bechler, Tel.:
(0 28 71) 18 30 88.
Compy-Shop OHG, Gneleheustr. 29, 4330
Mülheim/Ruhr, Tel.: (0 20 8) 49 71 69.
Dynelex, Mäcker Str. 6, 4755 Holzwickede,
Tel.: (0 23 01) 41 34.
EAS, Liegnitzer Weg 10, 4690 Herne, Tel.:
(0 23 23) 4 30 22.

Eclipse Software Design, Veremolder Str. 41,
4802 Helle/Wedf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bradenbechtel, 129, 4240 Em-
merich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17,
4765 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47.
Ha-Ku-Soll, Bahnstr. 35, 4000 Düsseldorf 1,
Tel.: (0 21 1) 32 65 55.

Joyeff, Peimpellorier Straße 47, 4000 Düsseldorf 1,
Tel.: (0 21 1) 38 44 45.
Kerona-Soll, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.:
(0 52 41) 2 66 36.

Letsureell, Industriestraße 23, 4709 Berg-
kemen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 60 - 0.
LIFETIMES, Postlozzleir. 6, 4350 Reckling-
hausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67.
Magic Bytes/micro-partner, Sandbink 16,
4630 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 8 34.

MH-Soll-Vertrieb, Laueci. 6, 4600 Dert-
mund 18, Tel.: (0 23 1) 67 56 43.
Power Stellen Reorde, Rein Gerrile, Nekstjen-
nusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.:
(0 21 61) 49 06 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg
128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.
Rainbow Arts Software GmbH, Henneallee
204, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (0 21 1) 5 28 00.

RTS Roland Teenen Software, Postfach 31,
4178 Kevelaer, Tel.: (0 25 32) 7 81 84.
Schuder Elektronik, Obere Münsterstr. 23,
4620 Castrop-Roxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwendsir. 69,
4000 Düsseldorf, Tel.: (0 21 1) 30 92 33.
Starbyte Software, Nerdling 71, 4630 Bo-
chum, Tel.: (0 23 4) 88 04 60.

Thellen Software GmbH, Königsstraße 16,
4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Riet-
berg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frenk Heldak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41,
Tel.: (0 22 1) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 18, 5142 Hück-
kelheven 2, Tel.: (0 24 35) 20 68.

Flashpoint, Im Glöckner 4, 5400 Koblenz,
Tel.: (0 26 06) 3 31.
Internationel Software, Herdenrichstraße 10,
5000 Köln 80, Tel.: (0 21) 60 44 93.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.:
(0 24 1) 15 20 51.
Mediencenter Isalohn, Weminger Straße 45,
5880 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 59.

W-6000

Alad Computer Deutschland GmbH, Poellach
1213, 6096 Reunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomice, Am Süderk 12, 8092 Kelsterbach,
Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

ARBIROSOFT

ASTRO-VERSAND

AVESOF

BACHLER

BOMICO

BOMICO

COMGAMES

COMPUTER BOX

COMPUTERSHOP MÜNCHEN

CRYSTAL SOFT

CWM MUST

DIGITAL MARKETING

DYNAMIC SYSTEMS

81

162

53

39

29 11, 13 15, 27, 29, 31, 33, 37, 41, 43,

51, 57, 75, 99, 115, 125, 129, 167, 179

159

161

71

159

105

169

158

FLASHPOINT

FUNTAFTIC

FUNISOFT

FUNNY SOFTWARE

GALAXY

GAME-PLAY

GOG

GROSS-ELECTRONIC

HAMO

HEIDAK

INTERNATIONAL SOFTWARE

JOYSOFT

KAROSOFT

Inserentenverzeichnis

58

113

50

163

67

157

160

127

95

88, 87

38

21

83

KORONASOFT

LIFETIME

MANIACS

MICROPROBE

NO CREDITS

PHILIPP MORRIS

PLATINUM Inh. Spohn

POWERSOFT

RUSHWARE

RUSHWARE

SAFER GAMES

SCHLICHTING

SCHNEIDER & HAMANN

63

160

158

28, 26, 66, 98, 108, 120

97

180

162

183

162

45, 55, 59, 69, 79, 84, 85, 91,

109, 117, 119, 121, 174, 175

131

162

157

SCHUSTER

SO-COPE

SOFTEXPRESS

SOFTPOWER

STARBYTE

THEO KRAUS-VERSAND

TOPSOFT

T.S.DATENSYSTEME

UNITED SOFTWARE

VECTOR I

VIRGIN GAMES

WIAL

ZILLESOF

49

103

77

154, 164

93

155

158

1617

35, 47, 15, 114, 123, 135

124

61

89

156

Die nächste
ASM (1/91)
erscheint am
28.12.1990!

Wir danken den hier auf-
geführten Häusern für ihre
freundliche Unterstützung!



Die Spielburg, Friedrich-
Ebert-Straße 1, 6250 Worms,
Tel.: (0 62 41) 59 37 63

MN-Hobby Soll, Amtegesse
3, 8940 Weinhelm, Tel.:
(0 62 01) 18 12 01

Nintendo of Europe GmbH,
Hermannstraße 37, 6000
Frankfurt 1, Tel.: (0 69)
5 97 35 71

Soll- und Hardwarehaus
Barnemann, Kurt-Schuma-
cher-Straße 80, 6100 Darm-
stadt 13, Tel.: (0 61 51)
5 9 51 13

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gemes-
world), Landsberger Str. 135,
8000 München 2, Tel.: (0 89)
5 02 24 63

ECS Vertriebs GmbH, Ra-
senheimer Str. 92a, 8000
München 80, Tel.: (0 89)
4 46 93 89

Funtastic ComputerWare,
Möllerstraße 44, 8000 Mün-
chen 44, Tel.: (0 89)
2 60 95 23

Magic Computerspiele, Trier-
er Straße 110, 8500 Nürn-
berg 50, Tel.: (0 911) 4 85 71

Paksoll, Möllerstr. 44, 8000
München 50, Tel.: (0 89)
2 60 93 60

Salor Games, Minnewillstraße 28, 8000 Mün-
chen 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 67

T.S. Datenysteme, Dornstraße 45, 8500 Nürn-
berg, Tel.: (0 911) 26 82 86

Wiel-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröben-
zell, Tel.: (0 81 42) 82 73

ZS-Soll Microtreding, Narnial II, 8240 Berch-
tesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-6200 Schaff-
hausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32

Discode, Bechstr. 22, CH-8200 Schaffhausen,
Tel.: (0 63 25) 13 32

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird "Realitätsnähe" durch "Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter "Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Abhängigkeit des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die "Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spieleaufbau
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" (s. oben). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. "Spieleaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" und "Sound" (siehe oben). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



"Grafik" (siehe oben). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ansprechende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Benennung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefasst. Eine Benennung in Zahlen wäre blödsinnig.

Absender

(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Absender

(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Absender

(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

LOOPZ



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

LOOPZ — ein Knüller wird zur Sucht!
Stück für Stück kreieren Sie LOOPZ

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach



A hand holds a lit cigarette, with smoke rising. A pack of Marlboro cigarettes is visible. A lit cigarette lies on autumn leaves. The Marlboro logo is prominently displayed in the center.

Marlboro

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)